高等职业教育计算机专业“十二五”规划系列教材
GAODENG ZHIYE JIAOYU JISUANJI ZHUANYE SHIERWU GUIHUA XILIE JIAOCAI

图形图像处理

TUXING TUXIANG CHULI

主　编　张魏群
副主编　曹　冰

重庆大学出版社
http://www.cqup.com.cn

VISIT...

LANZAROTE Caliente.com

目录

前言

项目一 认识Photoshop CS6

任务 图像基本操作

项目二 Photoshop CS6的工具箱

任务一 图像的拼贴

任务二 美化图像效果

任务三 黑白漫画填色

任务四 照片修饰

任务五 利用路径和文字工具绘制图像

项目三 图层及其应用

任务一 绘制QQ笑脸表情

任务二 融合照片

任务三 Love卡片的制作

项目四 色彩的调整

任务 图像色彩的调整

项目五 通道及其应用

任务一 修改图像色彩

任务二 制作精美信签纸

项目六 蒙版及其应用

任务一 利用色彩变化打造梦幻效果

任务二 图像合成

任务三 利用快速蒙版为人物磨皮

任务四 利用蒙版为黑白照片上色

项目七 滤镜及其应用

任务一 炫彩光线的制作

任务二 照片矫正

任务三 去除照片中的瑕疵
项目八 综合实训
实训一 制作炫酷的光线文字
实训二 制作音乐海报
实训三 制作电影海报
实训四 制作笔记本宣传画

图书在版编目（**CIP**）数据

图形图像处理/张魏群主编.—重庆：重庆大学出版社，2015.1

高等职业教育计算机专业“十二五”规划系列教材

ISBN 978-7-5624-8691-6

I. ①图…　II. ①张…　III. ①图像处理软件—高等职业教育—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第276635号

图形图像处理

主编：张魏群

策划编辑：章　可

责任编辑：章　可

版式设计：胡本万

责任校对：关德强

责任印制：赵　晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人：邓晓益

社址：重庆市沙坪坝区大学城西路21号

邮编：401331

电话：（023）88617190　88617185（中小学）

传真：（023）88617186　88617166

网址：http://www.cqup.com.cn

邮箱：fxk@cqup.com.cn（营销中心）

全国新华书店经销

重庆联谊印务有限公司印刷

*

开本：787×1092　1/16

印张：8.25

字数：167千

2015年1月第1版

2015年1月第1次印刷

ISBN 978-7-5624-8691-6

定价：33.00元

本书如有印刷、装订等质量问题，本社负责调换

版权所有，请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书，违者必究

前言

Photoshop是Adobe公司旗下最为出名的图像处理软件之一，它适用于图像处理、平面设计、广告摄影、影像创意、网页制作、视觉创意以及图片后期修饰等方面，是一款深受广大平面设计人员和计算机美术爱好者喜爱的图像处理软件。

本书立足于“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展，适应就业市场的实际需要，培养生产、管理、服务第一线需要的是实用人才，真正办出特色”的要求，充分考虑高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向，在编写中突出了应用性和能力培养，力求从基础出发，循序渐进地讲述目前在图形图像处理方面所需要掌握的基本知识和技能，同时也通过综合性的应用来保证本书的实用性。

本书以Photoshop CS6为基础，以项目作驱动，以任务为引导，运用大量实例，配合大量练习，全面讲述了运用Photoshop CS6进行图形图像处理的方法和步骤。

本书分为两大部分，第一部分以项目分章节，每个项目下，以多个任务的形式将基础知识和基本操作技能贯穿任务，使读者可以在任务完成的过程中掌握Photoshop CS6的基本操作。第二部分是综合实例，通过对几个实例的讲解，让读者能够将第一部分所学的知识进行梳理和综合应用。

本书具有以下几个特点：

- 以Photoshop CS6作为操作平台。
- 以强调基础理论、突出应用为主线。
- 内容丰富、涉及面广。
- 语言通俗易懂，图文并茂，便于教与学。
- 知识点深入浅出，细化操作步骤，适合宽泛的学习群体。

本书可供高等职业院校作为图形图像处理等相关计算机应用课程的教材使用，也可作为从事图形图像处理工作的专业技术人才的参考书。本书的教学资源和素材可在重庆大学出版社网站（www.cqup.com.cn）下载，用户名和密码都为cqup。

参加本书编写的人员都是拥有丰富的图形图像处理技术教学或实践经验、长期工作在高职教育一线的中青年教师。他们是张魏群（项目一、项目二、项目三）、曹冰（项目五、项目六）、张亮（项目四、项目七）、赵冠南（综合实训一、综合实训二）、汤京弋（综合实训三、综合实训四）等。全书由张魏群、曹冰两位老师负责统稿并担任主编，胡玉蓉担任主审。

限于作者的水平和编写时间，虽然几易其稿、多次校对，但不足之处仍然在所难免，热忱欢迎广大读者批评指正。

编　者

2014年12月

项目一　认识Photoshop CS6

通过本项目的学习，读者可以了解在进行图形图像处理之前所必须掌握的基础知识；了解Photoshop　CS6的基本工作界面；能够在Photoshop CS6中进行图像的基本操作。

任务　图像基本操作

任务概述

图形图像处理在生活中无处不在，平面设计、网页设计、广告设计、照片处理等都会使用图形图像处理。在众多的图形图像处理工具中，Photoshop是一款广受好评且功能强大的软件。

本任务通过对图像的基本操作让读者了解Photoshop　CS6的界面及其基本操作。

现有一张照片（“素材包\项目一\风景.jpg”），客户希望能够将

其水平翻转，提高图片质量，并且规定以1024×768的文档大小以及300像素/英寸 * 的图片分辨率输出显示，如图1-1所示。

图1-1　原图和效果图

任务实施

1. 预备知识

- 位图

位图也称为栅格图像，由像素点组成，每个像素点都被分配一个特殊的位置和颜色信息。位图图像颜色丰富、真实，但容易失真。一幅图像由成千上万个像素点构成，如果用放大镜将一幅图像放大多倍所看到的就是组成图像的像素点。

位图文件类型很多，如*.bmp、*.pcx、*.gif、*.jpg、*.tif以及Photoshop CS6的*.psd等。

- 矢量图

矢量图又称为向量图，由线条和图元组成。矢量图色彩单一，但

矢量图形与分辨率无关，无论放大多少倍，矢量图都不会失真。输出时，矢量图能以输出设备的最高分辨率进行输出。同时，矢量图文件的大小与图像大小无关，只与图像的复杂程度有关。简单图像占用的存储空间小，复杂图像占用的存储空间大。Flash、Adobe、Illustrator、CorelDraw、CAD等软件是以矢量图形为基础进行创作的。矢量图的格式很多，如AutoCAD的*.dwg、CorelDraw的*.cdr、AdobeIllustrator的*.AI和*.EPS以及Windows标准图元文件*.wmf等。

- 像素

像素（Pixel）是指可以表现亮度甚至色彩变化的一个点，是构成数字图像的最小单位。像素是大小相同、明暗和颜色变化的点，特点是有固定的位置和特定的颜色值。

- 分辨率

分辨率是指单位长度内包含像素点的多少。分辨率用乘法形式表示，如800×600，其中800表示屏幕上水平方向显示的像素数，600表示垂直方向显示的像素数。

扫描仪使用的分辨率单位是PPI，即像素/英寸。扫描仪的分辨率越高，那么扫描仪的解析图像的能力也就越强，获得的图像质量也越高。打印机则使用DPI作为分辨率的单位，即点/英寸，是指在每英寸单位面积中打印填充点的个数，打印机的分辨率越高，则还原图像的能力也就越强，打印出的图片就越清晰。

如果获取的图像是在显示器屏幕上使用，那么72DPI的分辨率就足够了，因为这刚好是显示器的屏幕分辨率，高于这个分辨率也不可能提高图像的显示品质。如果用于印刷，报纸印刷的图像分辨率为150DPI，杂志印刷的图像分辨率为200DPI，海报或DM单等商业广告印刷的图像分辨率则要求不低于300DPI。

小提示：PSD文件格式是Photoshop　CS6的专用文件格式，它可记录Photoshop　CS6中的所有功能设置，包含图层、通道及路径，也只有此格式可将图层信息一并保存于文件中，但这种格式存储的文件量较大。

2. 预备技能

● **Photoshop CS6**的工作界面

安装好Photoshop　CS6软件后，双击程序运行图标，显示效果如图1-2所示。

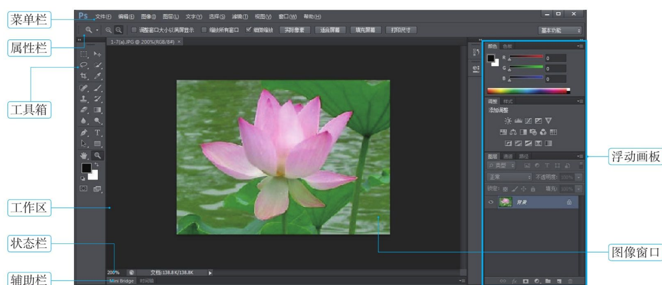


图1-2　Photoshop CS6的工作界面

小提示：读者可以自行查阅工作界面的介绍资料，并熟悉各个功能区的使用方法。

● 文件的基本操作

在Photoshop　CS6中，文件的基本操作主要包括新建、打开和保存。

（1）新建文件

选择Photoshop　CS6的“文件”→“新建”命令或使用快捷键Ctrl＋N，打开“新建”对话框，可以进行图像的新建操作，如图1-3所示。

图1-3 “新建”对话框

小提示：通常情况下，对图像的大小进行定义时要确定一个合适的单位，一般以像素为单位。

（2）打开文件

图像的打开可以有很多方法：

第一种方法 通过Photoshop CS6的“文件”→“打开”命令打开图像。

第二种方法 通过打开一个已有的Photoshop CS6文件来打开图像。

第三种方法 在程序空白处双击鼠标可以打开“打开”对话框。

第四种方法 使用快捷键Ctrl＋O打开“打开”对话框。

（3）保存文件

选择“文件”→“保存”命令，可以对设计的图像进行保存。

小提示：要保证图形图像的设计，选择一个合适的文件格式

很重要。一般情况下，可以使用Photoshop　CS6的默认文档格式.psd，以便可以记录下需要设计的图层信息。作为图像输出，也可以选择有损或无损的图像压缩格式，例如“.jpg”和“.bmp”。

- “历史记录”调板

在Photoshop　CS6中可设置“历史记录”调板用于记录图像处理过程中的每一步操作。通过“历史记录”调板，可以单击当中任意一个已记录的操作来达到撤销其后所进行的所有操作的目的，此时可以从该记录状态开始重新进行图像处理操作。

选择“窗口”→“历史记录”命令或在任务窗口中单击“历史记录”调板，可以打开“历史记录”调板，如图1-4所示。

图1-4　“历史记录”调板

①通过在快照或操作步骤前单击，可以设置历史记录画笔的源，从而使得该处的图像状态被作为源图像。

②通过单击“创建新快照”按钮对当前操作步骤创建快照，可以为“历史记录”调板设置不同的快照，以便于恢复图像。

小技巧：“历史记录”调板默认情况下可以记录20步操作，因此需要对重要或关键的步骤创建快照。可以选择“编辑”→“首选项”→“性能”命令修改记录的数量。

③通过单击“从当前状态创建新文档” 按钮，可以从当前的编辑状态中创建一个新的图像文件。

3. 实例操作

【Step 1】打开Photoshop CS6，并打开“素材包\项目一\风景.jpg”图片，如图1-5所示。

图1-5　打开文件

小技巧：打开的图片在显示时有时过小，会使得编辑工作变得非常被动，此时可以使用快捷键Ctrl＋O将图像以最优的显示效果呈现在编辑工作区。

【Step 2】选择“图像”→“图像大小”/“画布大小”命令，查看图像和画布大小，如图1-6所示。

图1-6 图像和画布大小

小知识：

图像和画布的大小直接影响图像输出质量。

图像大小：图像的大小直接决定了图像输出时的实际大小。选择“调整”→“图像大小”命令即可在弹出的对话框中根据需要改变图像的大小，同时也可以取消“约束比例”来改变长、宽比例以适应设计需要。

画布大小：画布是Photoshop CS6为用户提供的一个可供进行图像设计的平台，画布的大小是否合适也会影响图像设计的最终效果。选择“调整”→“画布大小”命令，在弹出的对话框中修改相应的值可以调整画布的大小。

小提示：在扩大或者缩小画布的同时，要考虑到画布当前图

像在画布中的定位。

【Step　3】在“图像大小”对话框中修改图像的分辨率为300像素/英寸，图像的大小修改为1024×768像素，如图1-7所示。

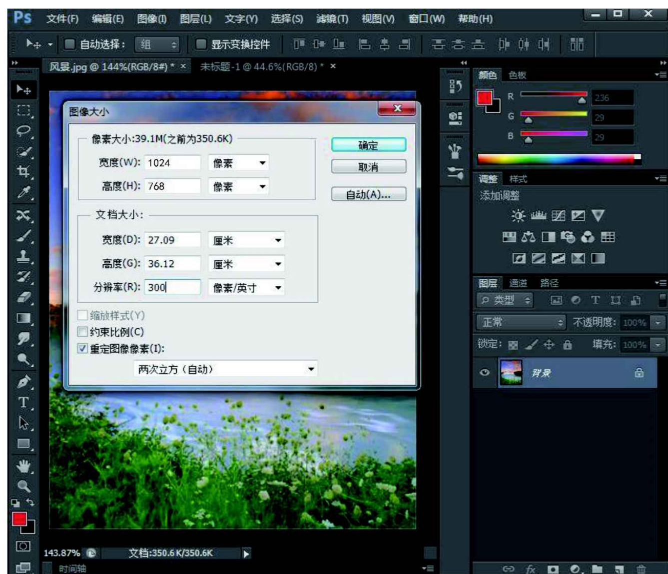


图1-7　改变图像大小

【Step　4】选择“编辑”→“变换”→“水平翻转”命令，完成对图像的水平翻转，如图1-8所示。

图1-8　水平翻转

小提示：如果“变换”菜单不可用，请在“图层”调板中用鼠标双击“背景”图层，使其变成普通可编辑图层。

小知识：

在“编辑”菜单下有“自由变换”和“变换”两个子菜单，这两个子菜单都可以对图像进行相应的调整。使用变换命令时，Photoshop　CS6会将图像置于变换网格中，完成相应的调整后只须双击图像内部或者按Enter键即可退出变换操作，如果对此次变换不满意，也可以按Esc键不保存变换退出。

思考：读者可以查看工具箱中的“缩放”和“抓手”工具，掌握这两个工具的使用方法，看看对于图像编辑来说它们都有什么作用？

【Step 5】保存修改后的图像为“风景效果.jpg”，如图1-1所示。

任务小结

本次任务主要介绍Photoshop CS6的基本操作，包括文件的基本操作和图像的一些辅助操作。通过本任务的练习，将有助于读者在以后的图像处理过程当中简化操作，以提高图像处理的速度与准确度。

任务拓展

打开“素材包\项目一\风光.jpg”，将图片大小调整为800×600像素，分辨率调整为300像素/英寸，同时将图像旋转180°，另存为“风光效果.jpg”，如图1-9所示。

图1-9 制作效果

* 1英寸＝2.54厘米

项目二　Photoshop CS6的工具箱

本项目主要介绍Photoshop　CS6工具箱中的常用工具，通过对任务的学习可以完成基本的图形图像处理操作。

任务一　图像的拼贴

任务概述

在图像处理过程中最重要也是最基本的操作就是对所需区域的选择，俗称选区的制作。本任务就通过一个简单的图像拼贴操作让读者了解何谓抠图。

“六一”儿童节即将到来，某客户希望以“祖国的花朵”为主题设计一个简单的图像效果，以便可以放置在网页的醒目位置吸引点击量，素材图片如图2-1所示，效果图如图2-2所示。

图2-1　素材图片

图2-2　效果图

任务实施

1. 预备知识

● 选区

选区用于分离图像的部分区域，同时对图像的处理效果也可以利用选区应用于局部，因为图像处理在很多时候是对图像的部分选定区域进行处理，因此创建一个合适的区域对图像处理来说至关重要。

● 选区工具

Photoshop　CS6中的选区工具包括选框工具组、套索工具组、魔棒工具组、色彩范围，这些工具都能完成选区的制作。

2. 预备技能

● 选区的制作

根据不同的选区工具，在进行选区的制作时要使用不同的方法。

选框工具组 的选区是利用鼠标拖拽的方法形成的。

套索工具组 则是通过鼠标单击的方式形成选区的轮廓，单击过程中Photoshop CS6自动绘制各点之间的连接线。

魔棒工具组共有两个工具：魔术棒工具 和快速选择工具 。魔术棒工具是通过单击图像区域中欲选择区域的像素信息来选择选区；而快速选择工具则是通过鼠标拖拽的方法形成选区。

“色彩范围”是“选择”菜单下的一个子菜单，通过在对话框中进行相应的选择设置来完成选区的制作。

思考：各种选区工具都能完成选区的制作，但是要根据图像的实际情况选择最为适合的工具完成操作。请读者通过对各个选区工具的练习总结一下它们最为适合的使用场合。

- 选区的修改

（1）选区的选择

对选区的选择操作包括全选、取消选区、重新选择、反向、显示/隐藏选区和移动选区。

①全选选区：当需要对整个画布进行选择操作时，可以选择“选择”→“全选”命令，也可以按快捷键Ctrl＋A。

②取消选区：对当前选区范围不满意时，可以选择“选择”→“取消选区”命令取消所选区域，也可以按快捷键Ctrl＋D。

③重新选择：要重复上一次的选区选择操作，可以选择“选择”→“重新选择”命令，也可以按快捷键Shift＋Ctrl＋D。

④反向：当需要获得选区以外的图像时，可以选择“选择”→“反向”命令，也可以按快捷键Shift＋Ctrl＋I。

⑤显示/隐藏选区：在需要精确地观察图像变化时，尤其是在使用滤镜效果时，可以选择“视图”→“显示”→“选区边缘”命令将选区隐藏/显示，也可以按快捷键Ctrl＋H。

⑥移动选区：选区确定后有时候需要移动到目标位置，当前选择的工具是选框工具、套索工具或魔棒工具时，鼠标的移动将可以完成选区的移动操作；当前选择的工具是移动工具时，鼠标的移动将会使选区内的图像同时发生移动。

如果需要小范围地移动选区，可以使用“↑”“↓”“←”“→”方向键完成，每按一次可以移动1个像素的位置。

（2）选区的组合

有时用户需要在已经创建的选区中进行选区的添加、删减和交叉以获得更复杂的选区形态时，可以利用选区组合工具，它们位于选框工具、套索工具和魔棒工具的属性栏中，分别为“新选区”“添加到选区”“从选区减去”“与选区交叉”。

①新选区 ：单击此图标时，可以利用鼠标在图像中重新创建一个选区，之前存在的选区将被替换掉。

②添加到选区 ：单击此图标时，可以在原选区的基础之上添加上新创建的选区，如果没有单击图标，可以搭配Shift键完成此操作。

③从选区减去 ：单击此图标时，可以在原选区的基础之上减去新建选区形状，如果没有单击图标，可以搭配Alt键完成此操作。

④与选区交叉 ：单击此图标时，可以获得原选区与新建选区的交叉部分，如果没有单击图标，可以搭配Shift＋Alt键完成此操作。

（3）选区的修改

选区的修改命令主要集中在“选择”→“修改”菜单下，包括边界、平滑、扩展、收缩、羽化，通过这些修改命令，可以对选区做细小的修改。

①边界：选区的边界化主要是通过边界宽度的设定使程序选择现有选区的内部和外部的像素，从而形成一个边界选区，只需要在边界对话框中设定宽度值即可得到对应的边界选区。

打开“素材包\项目二\玉兰花.jpg”，利用快速选择工具将图中玉兰花选区创建出来，打开边界选区对话框，设置宽度为20 px，形成边界型选区如图2-3所示。

图2-3 边界选区

②平滑：用户在使用各种选区工具时，生成的选区可能会出现边界锯齿或零星的情况，此时选择“平滑”命令，在“平滑”对话框中设定取样半径，可以达到平滑选区的目的。

③扩展/收缩：选择“扩展/收缩”命令可以对选区大小进行扩展或收缩，只须在对应对话框中设定相应的“扩展量”或“收缩量”即可。

④羽化：通过各种选区工具生成选区时，往往会出现选区边界锯齿或不平滑的情况，有时用户还需要一些边缘模糊的效果，如果在选区构建之前没有设定工具的羽化值，则可以选择“羽化”命令（或按快捷键Alt＋Ctrl＋D）设定对应的“羽化半径”使选区边界模糊。

思考：读者是否发现了在各个选区工具的属性栏中都有一个“调整边缘”的按钮，进入该对话框查看Photoshop CS6的此项新功能是如何快速准确地帮助用户完成选区的修改操作的。

（4）选区的变换

对选区的变换是对已存在的选区进行外形上的改变，选择“选择”→“变换选区”命令可以使选区周围出现一个带控制点的变换框。在变换框内部单击鼠标右键，可以在弹出的快捷菜单中选择需要变换选区的方式（自由变换、缩放、旋转、斜切、扭曲、透视、变形以及规则变换等），这时再拖动边框或控制点会出现不同的改变效果，如图2-4所示。

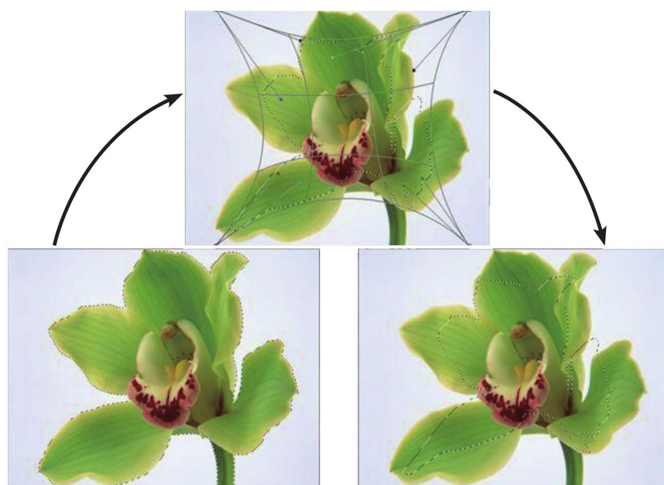


图2-4 变形选区操作实例

- 选区的拓展操作

（1）选区的描边与填充

作为绘制选区的目的之一，对选区进行描边与填充是在图像处理过程中比较常见的操作。

①描边选区：是指利用一种颜色对选区的边界进行着色，以达到绘制边界的目的。选择“编辑”→“描边”命令，设置相应选项后即可完成描边操作。

②填充选区：是指利用颜色或图案来填充选区的内部。选择“编辑”→“填充”命令，设置相应选项后即可完成填充操作。

（2）选区的存储与载入

在图像处理过程中，用户可能会反复用到某一个选区，这时可以将创建好的选区存储起来，当需要时再载入图像窗口中。

①选区的存储：选择“选择”→“存储选区”命令，在弹出的对话框中设定相应选项即可。“文档”选项用于确定选区要存储的目标图像；“通道”选项用于确定保存选区的目标通道；“名称”选项用于设置要存储的选区的通道名称；“操作”选项可以将选区存储到现有的通道中并选择组合选区的方式（新建通道、添加到通道、从通道中减去、与通道交叉）。

②选区的载入：选择“选择”→“载入选区”命令，在弹出的对话框中设定相应选项即可。在对话框中，勾选“反相”选项可以选择未选中的区域，其余各选项同“存储选区”设置基本相同。

3. 实例操作

【Step 1】根据主题挑选合适的素材，打开“素材包\项目二\女孩.jpg”和“素材包\项目二\向日葵.jpg”，如图2-1所示。

【Step 2】在Photoshop CS6中，将当前工作区切换为“女孩.jpg”。

【Step 3】使用“椭圆选框”工具绘制一个椭圆形选区将女孩的头选取出来，如图2-5所示。

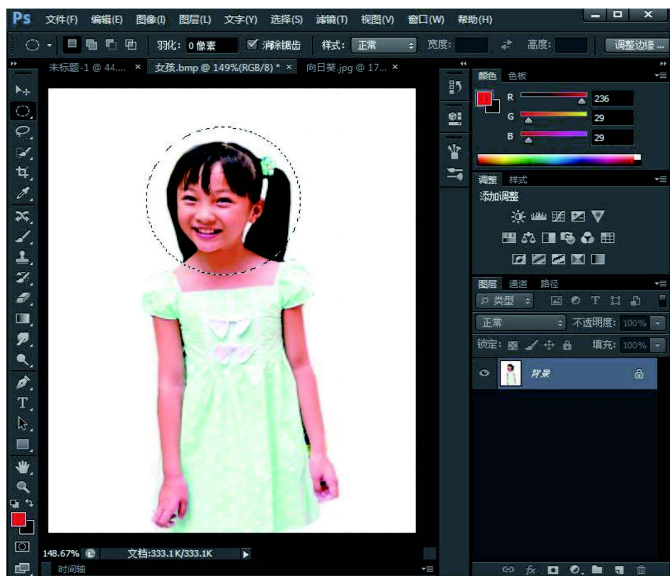


图2-5　选区的生成

【Step　4】单击工具栏上“调整边缘”按钮，打开“调整边缘”对话框，完成对选区的羽化设置，如图2-6所示。

图2-6　选区的羽化

思考：还能用其他方法完成羽化工作吗？

【Step 5】选择“移动”工具，将选区内的图像信息拖拽到目标图片“向日葵.jpg”中，如图2-7所示。

图2-7　选区内容的移动

思考：还能用其他方法完成选区内容的移动吗？

【Step 6】将拖拽进来的图像移动到向日葵的花蕊处，并调整其大小，如图2-8所示。

图2-8　移动图像

【Step 7】选择“文件”→“保存”命令，存储为“祖国的花朵.jpg”，最终效果如图2-2所示。

任务小结

通过本任务的学习，读者能够完成对对象的选取操作，并能够完成简单的图像拼贴操作。

任务拓展

①打开“素材包\项目二\科技.jpg”和“素材包\项目二\汽车.jpg”，将“汽车.jpg”中的汽车元素选择并移动到“科技.jpg”中并放置在适当的位置，完成两幅图片的拼贴，如图2-9所示。

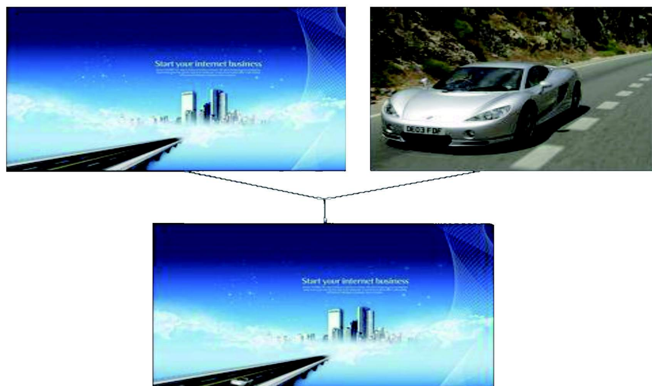


图2-9　合成效果图

小提示：在将汽车元素剪贴下来并放置到背景素材中去时，可以按快捷键Ctrl＋T自由变换汽车的大小和方向来配合背景公路的角度。

②利用选区工具的复合操作制作如图2-10所示标志，文件大小为400×400像素，分辨率为72像素/英寸。

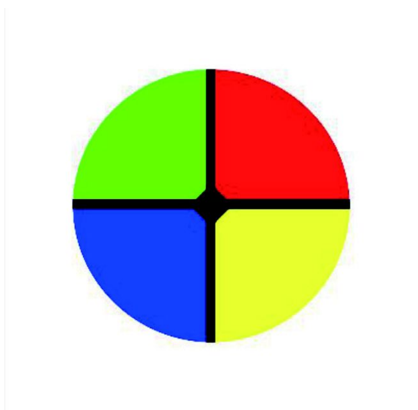


图2-10　标志

任务二　美化图像效果

任务概述

绘制自己需要的图像效果是平面设计中经常会用到的操作，Photoshop CS6为用户提供了很多可以绘制图像的方式，画笔是比较常用的一种工具，本次任务重点介绍画笔的用法。

某客户有一张照片，拍摄的是雪夜的乡村一隅，如图2-11所示，客户希望能够添加上一点飘洒的雪花效果来烘托气氛，如图2-12所示。

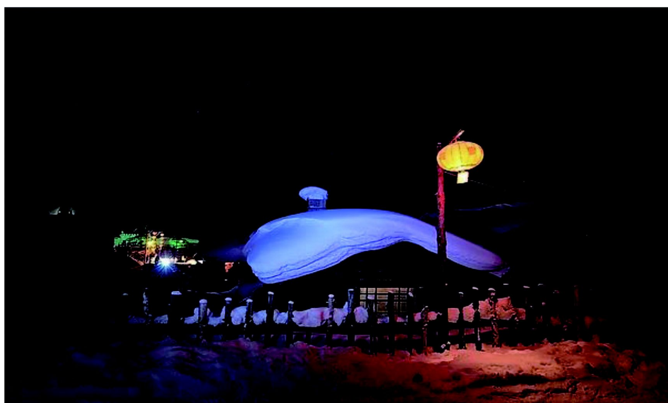


图2-11 原图

图2-12 效果图

任务实施

1. 预备知识

Photoshop CS6中的主要绘制工具有画笔工具、形状工具。

- 画笔工具

画笔工具是用前景色绘制图案，可以产生手工绘图的效果。选择该工具后，直接在画布上单击并拖动鼠标就可以得到所要绘制的图案。

利用“画笔”调板可以对画笔工具进行相应的设置从而绘制出比较复杂的图案。

选择“窗口”→“画笔”命令或按F5键可以打开“画笔”调板，也可以在右侧的控制面板中选择“画笔”图标打开“画笔”调板。“画笔”调板中包含了可用于确定如何向图像应用颜料的画笔笔尖选项，在调板底部的预览框中显示了使用当前画笔选项时绘画描边的外观，如图2-13所示。

图2-13 “画笔”调板

（1）画笔预设

选择“画笔”调板左侧的“画笔预设”项就可在右侧对应的选择框中选择需要的画笔笔尖形状，并可通过下侧的预览框看到对应笔尖的绘制预览情况，也可设定笔尖的主直径大小，以控制笔尖粗细程度。

小技巧：在使用画笔时，按下键盘的“＜”或“＞”键可以循环

切换画笔笔尖的形状；按下“［“或”］”键可以调整画笔的直径；按下Shift＋［键或Shift＋］键可以调整画笔的硬度。

（2）画笔笔尖形状

选择“画笔”调板左侧的“画笔笔尖形状”项，可以在右侧的对应选项中设定笔尖的具体属性，包括直径、角度、硬度和间距等。

“翻转X”选项可以改变笔尖在其X轴上的方向，“翻转Y”选项可以改变笔尖在其Y轴上的方向。

“角度”选项用来指定椭圆画笔或样本画笔的长轴从水平方向旋转的角度。

“圆度”选项用来指定画笔短轴和长轴之间的比率。100%表示圆形画笔，0%表示线性画笔，介于两者之间的比值表示为椭圆画笔，如图2-14所示。

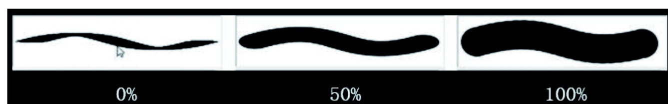


图2-14　画笔圆度

“硬度”选项用来控制画笔硬度中心的大小。硬度的值为0～100，值越大，画笔边缘越生硬；值越小，画笔边缘越柔和，如图2-15所示。

图2-15　画笔硬度

“间距”选项用来控制描边中两个画笔笔迹之间的距离。间距的值在1%～1　000%，值越大，笔迹间距越大；值越小，笔迹间距越小，如图2-16所示。

图2-16　画笔间距

（3）其他属性

在“画笔笔尖预设”的下方还有12个属性可用于对笔尖的属性进行相关设置，选择属性后都会在右侧弹出对应的属性栏进行详细设置。

（1）形状动态：决定了描边中画笔笔迹的变化；

（2）散布：用来指定描边中笔迹的数量和位置；

（3）纹理：可以利用图案使描边看起来像是在带纹理的画布上绘制的一样；

（4）双重画笔：通过组合两个笔尖来创建画笔笔迹；

（5）颜色动态：决定了描边路线中油彩颜色的变化方式；

（6）传递：用于指定描绘的笔迹的不透明度的变化；

（7）画笔笔势：对所选的画笔的笔头角度、压力等进行设置；

（8）杂色：可以为个别画笔笔尖增加额外的随机性；

（9）湿边：可以沿画笔描边的边缘增大油彩量，从而创建水彩效果；

（10）建立：即喷枪，可以将渐变色调应用于图像，同时模拟传统的喷枪技术；

（11）平滑：可以在画笔描边中生成更平滑的曲线；

（12）保护纹理：更改画笔预设时自动保护画笔纹理。

补充知识：和“画笔”工具同在一组的还有“铅笔”“混合器画笔”以及“颜色替换”工具。

“铅笔”工具常用来绘制一些棱角突出、无边缘发散效果的线条，使用方法与“画笔”工具基本相同，但是该工具不支持消除锯齿功能，因此绘制的倾斜的边缘会带有明显的锯齿。

“混合器画笔”工具可以模拟真实的画笔笔尖形态并能对其进行设置，可以使用户轻易地画出漂亮的画面。

“颜色替换”工具能够简化图像中特定颜色的替换，可以用校正颜色在目标颜色上绘画。其原理是用前景色替换图像中指定的像素，因此使用时须选择好前景色。

- 形状工具

在平面设计中有时会需要用到一些基本的图像，例如小动物、人物或者是一些符号等，这些图案如果使用画笔工具来绘制会花费大量的时间，因此Photoshop CS6提供了形状工具，可以快速、准确地绘制图案。

Photoshop CS6的形状工具提供了矩形、圆角矩形、椭圆、多边形、直线和自定义形状工具。通过在画布中拖拽鼠标的方法完成形状的绘制。

小提示：形状工具的绘图模式有三种：“形状”“路径”和“像素”，其中“形状”可以在绘制图形的同时创建一个形状图层；“路径”可以直接绘制成具有一定形状的路径；“像素”则是在图像的图层中直接绘制图像，并以前景色填充。三种模式的区别如图2-17所示。

图2-17　三种绘图模式的区别

2. 实例操作

【Step　1】在Photoshop　CS6中打开“素材包\项目二\乡村一隅.jpg”，如图2-11所示。

【Step　2】选择“画笔”工具，并打开“画笔”调板，首先对笔尖进行设置：选择柔角画笔，并调整其画笔大小为10px，间距为180%，如图2-18所示。

图2-18　画笔笔尖调整

【Step　3】调整大小抖动的形状动态，添加散布和数量抖动的效果，使设置的示意图如图2-19所示。

图2-19　形状动态和散布效果

【Step　4】设置前景色为白色（255,255,255），将设置好的画笔在画布中随意地涂抹，绘制出雪花纷飞的效果，如图2-20所示。

图2-20　雪花纷飞

【Step　5】为了展现大片的雪花，需要利用画笔直接绘制成形的雪花图案。此时可以利用载入其他画笔的方法来实现。首先在“素材包\项目二\画笔素材”中找到“雪花”笔刷，打开“画笔”调板，在“画笔”调板的菜单中选择“载入画笔”将“雪花”笔刷载入Photoshop　CS6中即可在笔尖形状中找到对应的“雪花”笔刷。

小提示：外部的笔刷可以有多种途径获取，如通过网络下载的方式可以找到适合作品要求的笔刷效果。

【Step 6】利用【Step 2】和【Step 3】的步骤设置合适的画笔属性，并在画笔中绘制相应的雪花形状，得到最终图像效果，如图2-12所示。

任务小结

通过本任务的学习，读者能够掌握如何在图形图像中绘制出符合需求的图案与形状，从而达到丰富图像效果的目的。

任务拓展

请利用画笔工具丰富“素材包\项目二\婚纱.jpg”的画面感，原图如图2-21所示。

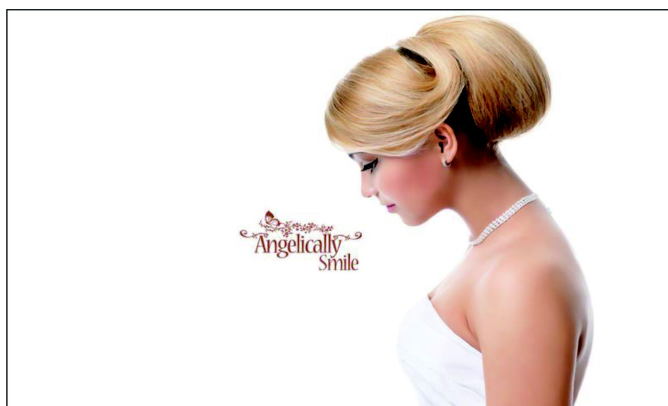


图2-21　原图

小提示：任务拓展中所涉及需要绘制的元素读者可以尝试从网络中搜索“笔刷”关键字获得自己喜欢的笔刷图案，并加载到图像中以丰富图像效果。

任务三　黑白漫画填色

任务概述

颜色的填充是图像处理过程中不可缺少的一环，在Photoshop CS6中为图像填色的方法有多种，本次任务就给读者介绍填色的基本方法。

某客户提供了一幅手绘稿的漫画（素材包\项目二\底稿.jpg），如图2-22所示，希望能根据漫画风格选择合适的颜色对其进行颜色填充，效果如图2-23所示。

图2-22　原图

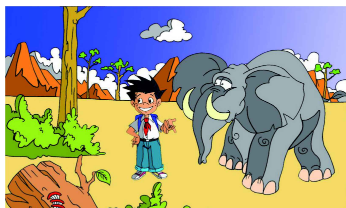


图2-23　效果图

任务实施

1. 预备知识

- 前景色和背景色

在Photoshop　CS6中一共有两种基础颜色设置——前景色和背景色。前景色决定了使用绘图工具（画笔工具和铅笔）绘制的图案以及使用文字工具创建的文字的颜色；而背景色则决定了使用橡皮擦工具擦除背景时呈现的颜色。

- 拾色器

拾色器用来设置前景色、背景色和文本的颜色，也可以为不同的工具命令和选项设置目标颜色。用户可以使用HSB、RGB、Lab、CMYK　4种颜色模式来设置颜色，也可以通过吸管工具来进行颜色拾

取操作。

● “颜色”调板

“颜色”调板用于显示当前前景色和背景色的颜色值，也可以从调板底部的四色曲线图中的色谱选取前景色或背景色，如图2-24所示。

图2-24　“颜色”调板

● “色板”调板

“色板”调板用来存储经常使用的颜色，或者为不同的项目显示不同的颜色库，也可以在调板中添加或删除颜色，如图2-25所示。

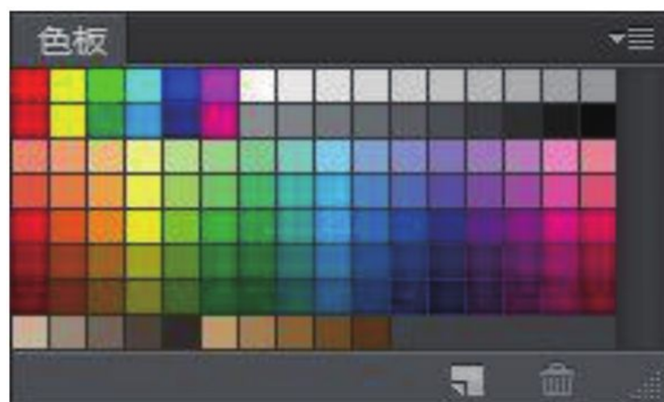


图2-25　“色板”调板

2. 预备技能

- 颜色的填充

要完成对象的颜色填充，首先要利用选区工具完成对指定区域的选择，然后利用以下几种方法完成颜色的填充：

①快捷键方式：Photoshop　CS6规定直接对所选区域进行颜色填充的快捷键是Alt＋Backspace和Ctrl＋Backspace，其中Alt＋Backspace用于前景色的填充， Ctrl＋Backspace则用于背景色的填充。

②打开“编辑”→“填充”对话框，在对话框中选择填充方式，有“前景色”“背景色”“图案”等选项可供选择，如果勾选了“保留透明区域”选项，则不对当前画布中没有图像的区域填充颜色。

③在绘制各种图形或线条前，也可先设置好前景色，这样绘制好的图案将使用当前前景色作为填充颜色。

- 渐变填充

“渐变”工具　可以创建多种颜色间逐渐混合的渐变效果。如图2-26所示为该工具的属性栏，选择该工具后，按住鼠标左键并在画布中拖动即可形成颜色渐变的效果。

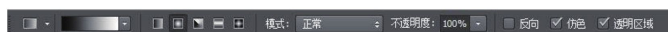


图2-26　渐变工具属性栏

①渐变编辑　：单击渐变色条右侧的选项栏按钮，将打开一个下拉调板，可以直接在调板中选择系统自带的渐变；如果单击渐变编辑，可以打开“渐变编辑器”对话框，通过色标的位置和颜色等操作可自行编辑渐变的颜色。

思考：读者可以在自行编辑渐变颜色的情况下考虑要渐变到透明效果应该如何处理？

②渐变类型　：“渐变”工具提供了5种类型的渐变，分别是线性渐变、径向渐变、角度渐变、对称渐变和菱形渐变。线性渐变是以直线的方式创建从起点到终点的渐变；径向渐变是创建围绕起点以逆时针扫描方式的渐变；对称渐变是创建用均衡的线性渐变在起点的任一侧的渐变；菱形渐变是创建以菱形方式从起点向外渐变的效果，终点可定义菱形的一个角，如图2-27所示。

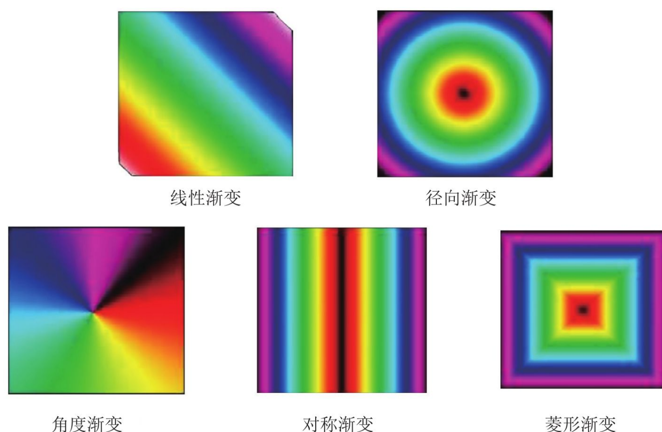


图2-27　渐变类型

3. 实例操作

【Step　1】首先在Photoshop　CS6中打开“素材包\项目二\底稿.jpg”，如图2-22所示。

【Step　2】确定上色的原则（以真实世界的色彩为基准）和颜色搭配方案。

颜色搭配技巧

暖色调：即红色、橙色、黄色、赭色等。这类色调的运用，可使效果呈现温馨、和煦、热情的氛围。

冷色调：即青色、绿色、紫色等。这类色调的运用，可使效果呈现宁静、清凉、高雅的氛围。

对比色调：即把色性完全相反的色彩搭配在同一个空间里。例如：红与绿、黄与紫、橙与蓝等。这种色彩的搭配，可以产生强烈的视觉效果，给人亮丽、鲜艳、喜庆的感觉。当然，对比色调如果用得不好，会适得其反，产生俗气、刺眼的不良效果。这就要把握“大调和，小对比”这一重要原则，即总体的色调应该是统一和谐的，局部的地方可以有一些小的强烈对比。

【Step 3】利用“魔术棒”对需要填色的区域进行选择，并设置好相应的前景色/背景色，利用填色方式完成填色，效果如图2-28所示。

图2-28 填色

小提示：在填色过程中要注意光线方向并适当用深浅颜色体现。

【Step 4】选择“渐变”工具，并设置渐变为深蓝—浅蓝，选择天

空区域选区，利用线性的方式从左至右（或自右向左）拖动出渐变效果，完成填色，如图2-23所示。

任务小结

通过本任务的学习，读者能够掌握颜色填充的方式，并可以完成一些黑白或素色图像的颜色填充。

任务拓展

请打开“素材包\项目二\黑白线稿.jpg”，如图2-29所示，并为其添加适当的颜色以完成色彩的填充。

图2-29　黑白线稿

任务四　照片修饰

任务概述

Photoshop常用于图片的修饰工作。在网络上有一个流行词语为“P图”，意思就是说该图片是否用Photoshop修饰过。本次任务就给读者介绍Photoshop CS6对图片进行修饰的基本操作。

某客户有一张在自然状态下拍摄的婴儿照片，但是脸部有不少奶渍，如图2-30所示，客户希望能帮助他修饰照片，让婴儿看起来更加地粉嫩，如图2-31所示。

图2-30　原图

图2-31　效果图

任务实施

1. 预备知识

通常情况下，用户获得图像的方式主要是通过相机拍摄或是直接用Photoshop绘制的图像，这些图像往往会存在很多问题，如人工痕迹明显、有杂点、曝光不足等，这时需要利用Photoshop CS6提供的图像修饰工具来消除这些不足。

Photoshop CS6的修饰工具主要包括：修复工具组、图章工具组、模糊工具组和减淡工具组。

- 修复工具组

修复工具组是将取样点的像素信息非常自然地复制到图像的其他区域，并保持图像的色相、饱和度、亮度以及纹理等属性，是一种非常快捷高效的图像修饰工具，它由污点修复画笔工具 、修复画笔工具 、修补工具 、内容感知移动工具 以及红眼工具 组成。

修复工具组的工具主要是通过鼠标取样并自动利用取样点像素特点来对修复区域进行计算修复。

小技巧：修复工具组取样时要借助Alt键完成。

思考：请读者归纳总结几种修复工具的区别以及适用范围。

- 图章工具组

图章工具组可以使用颜色或图案填充图像或选区的方式来得到图像的复制和替换。它由仿制图章工具 和图案图章工具 组成。

仿制图章工具对于复制对象或去除图像中的缺陷很有用。如图2-32所示，可以利用仿制图章工具完成对椅子对象的复制操作。

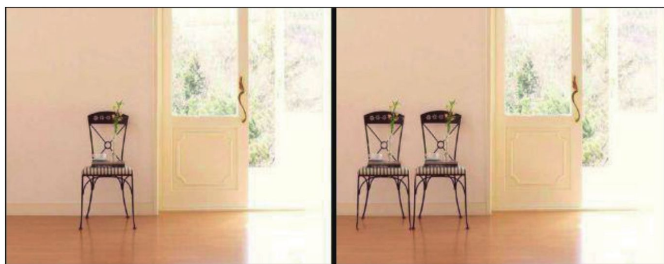


图2-32　仿制图章工具的使用

小提示：通过对取样仿制的模式进行切换，可以得到不同的取样效果。

图案图章工具可以将Photoshop　CS6自带的图案或自定义的图案填充到图像中，就相当于使用画笔工具绘制图案一样。选择该工具后，在该工具的属性栏中选择一个图案，然后在画面中拖动鼠标即可画出图案以填充指定区域。

- 模糊工具组

模糊工具组用于降低或增强图像的对比度和饱和度，从而使图像变得模糊或更清晰。它由模糊工具、锐化工具和涂抹工具组成。

模糊工具可以柔化图像的边界，减少图像的细节，有时候也可用于模拟景深效果。

锐化工具则可以增加图像边缘的对比度，使图像看起来更加清晰，突出细节表现。

涂抹工具的效果是以起始点的颜色逐渐与鼠标拖动方向的颜色相混合扩散而形成的，该工具可以模拟将手指拖动湿油漆时所看到的效果。

小提示：在涂抹工具的属性栏中，有一个“手指绘画”选项，

勾选后可以使用每个描边起点处的前景色进行涂抹；取消选择，则使用每个描边的起点处光标所在位置的颜色进行涂抹。其他选项与模糊和锐化工具的选项功能相同。

- 减淡工具组

减淡工具组用于调整图像的亮度和饱和度。它由减淡工具 、加深工具 和海绵工具 组成。

减淡和加深工具基于用于调节照片特定区域的曝光度的传统摄影技术，可以改变图像曝光度，使图像变亮或变暗。选择这两个工具后，在画布或选区内涂抹即可进行减淡和加深的处理，可以反复在一个地方多次涂抹，从而使该区域越来越亮或越来越暗。

海绵工具用来调整图像的色彩饱和度，产生像海绵吸水一样的效果，从而为图像增加或减少光泽感。

思考：在Photoshop CS6中，还有一些工具是在图形图像的处理过程中起到辅助作用的，例如擦除工具（橡皮擦、背景橡皮擦和魔术橡皮擦）。读者可以在图像上进行练习以熟悉这些工具的使用方法和适用范围。

2. 实例操作

【Step 1】打开“素材包\项目二\婴儿.jpg”，如图2-30所示。

【Step 2】选择“污点修复画笔工具”，调整画笔的直径大小，在有奶渍的地方点击，使得Photoshop CS6自动用周围像素信息修复指定区域，如图2-33所示。

图2-33　修复奶渍

【Step　3】用同样的方法将皮肤中肤色不均匀的地方进行适当的修复。

【Step　4】复制“背景”图层为“婴儿”图层，并选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”，设置模糊半径为5，如图2-34所示。

图2-34　高斯模糊新图层

【Step　5】给“婴儿”图层添加图层蒙版，选择“画笔工具”，调整前景色为黑色，将婴儿除皮肤以外的区域恢复，如图2-35和图2-36所示。

图2-35　添加图层蒙版

图2-36　恢复背景和五官

【Step　　6】选择“图像”→“调整”→“曲线”命令，曲线设置如图2-37所示，适当调整图像的亮度和对比度，效果如图2-38所示。

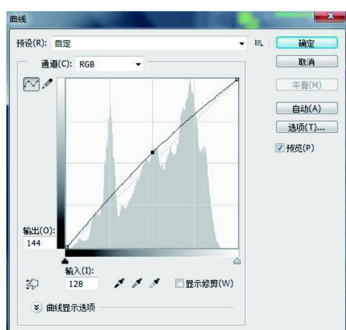


图2-37　曲线设置

图2-38　提亮效果

【Step　　　7】利用组合键Ctrl＋Alt＋Shift＋E盖印图层，再利用“Step 4”和“Step 5”的方法模糊背景，制作景深的效果突出婴儿，设置如图2-39所示，效果如图2-31所示。

图2-39　图层蒙版

小提示：为了制作景深效果，高斯模糊的值可以适当加大，例如半径可以设置为30。

任务小结

通过对本任务的学习，读者能够掌握几组修饰工具的使用方法，可以完成一些简单图像效果的修饰工作。

任务拓展

请打开“素材包\项目二\人物.jpg”，利用所学的修饰工具将作品中的瑕疵修复，原图如图2-40所示。

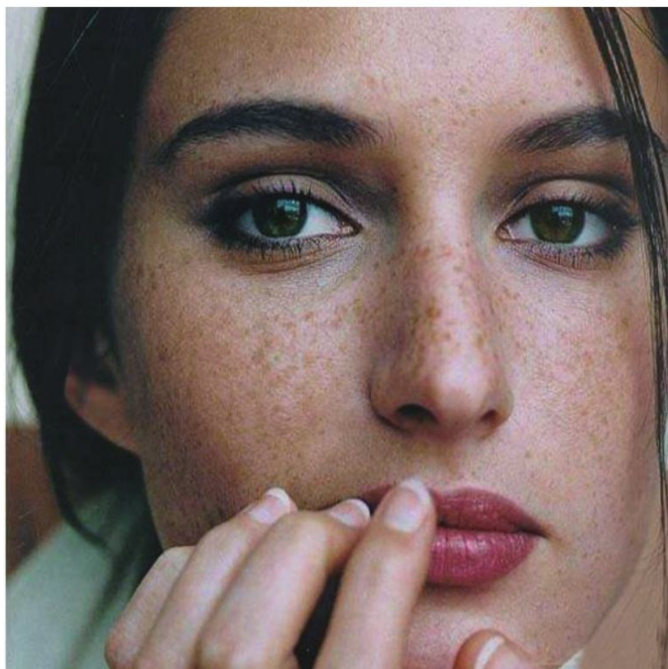


图2-40　原图

任务五　利用路径和文字工具绘制图像

任务概述

路径工具是Photoshop　CS6中一个非常强大的工具，其本身具有矢量图形的特点，又有良好的灵活性。同样是针对选区的操作，利用路径去完成，会使选区或绘制的形状具有灵活的可修改性，因此一些复杂的图形或选区通常都是利用路径绘制完成。

文字则是图像画龙点睛的一笔，一幅图像配以合适的文字将会使得其主题更鲜明。

本次任务就是利用路径和文字工具制作一幅以“低碳环保”为主题的宣传海报，如图2-41所示。

2-41　海报

任务实施

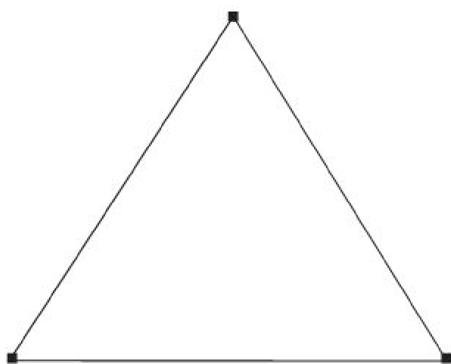
1. 预备知识

- 路径

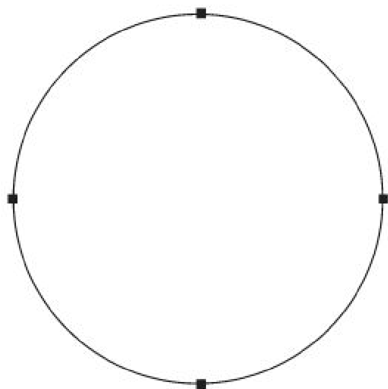
路径就是用一系列锚点连接起来的线段或曲线。路径是可以转换为选区或者使用颜色填充和描边的轮廓。通过编辑路径的锚点，可以灵活地改变路径的形状。路径是矢量对象，它与分辨率无关，因此对路径进行缩放或导入基于矢量的图形应用程序时，都会保持清晰的边缘，而不会出现锯齿。

（1）路径和锚点

路径分为直线路径和曲线路径，直线路径由锚点和各路径段构成，锚点是其中标记路径段的端点。曲线路径当中的锚点多了一个控制手柄，它可以改变路径的弧度和形状，如图2-42所示。



直线路径



曲线路径

图2-42　路径

路径可以是没有起点或终点的闭合式路径，例如矩形；也可以是有明显终点的开放式路径，例如线段。路径不必是由一系列线段连接起来的整体，也可以包含多个彼此完全不同而且相互独立的路径组件。

（2）路径调板

选择“窗口”→“路径”命令可以打开“路径”调板。“路径”调板是专门用来为路径服务的，在此调板界面下可以对路径进行以下操作：

①用前景色填充路径：用于使用前景色填充路径区域。

②用画笔描边路径：用于使用画笔工具沿着路径进行描边。

小提示：描边之前需要先选择画笔工具，并设定好画笔的各项属性。

③将路径作为选区载入：用于将当前选择的路径转换为选区。

④从选区生成工作路径：在有选区生成的情况下该选项可以从当前的选区中生成工作路径。

⑤创建新路径：用于创建新的路径。

小技巧：如果按下Alt键的同时选择此项，则可以打开“新建路径”对话框，可以创建一个自定义名称的新路径。

⑥删除当前路径：用于删除当前选择的路径。

- 文字

文字是平面设计作品中重要的视觉元素，是不可缺少的元素之一，在点题、说明、装饰等方面都有着不可替代的作用。

在Photoshop　CS6中，文字是由数学方式定义的形状组成的，在创建文字时，会随之产生一个新的文字图层，创建好文字图层后，可以编辑文字以及对其应用相关的图层命令。

Photoshop　CS6提供了4种文字工具：横排文字工具 、直排文字工具 、横排文字蒙版工具 和直排文字蒙版工具 。横排文字工具将在图像中创建水平文字；直排文字工具则创建垂直文字；横排/直排文字蒙版工具将创建出水平/垂直文字形状的选区，但是不会产生新的文字图层。

小提示：如果使用的是文字蒙版工具创建的将是文字选区，按Alt＋Delete快捷键可以为文字填充前景色，按Ctrl＋Delete快捷键可以为文字填充背景色。

2. 预备技能

- 路径的编辑与应用

（1）路径的创建

在Photoshop　CS6中路径的创建主要有两种方式，一种是基于形状的创建，另一种是使用钢笔工具进行绘制。

①在Photoshop　CS6中绘制形状之前，选择绘图模式为“路径”，则可以创建基于该形状的路径，如图2-43所示。

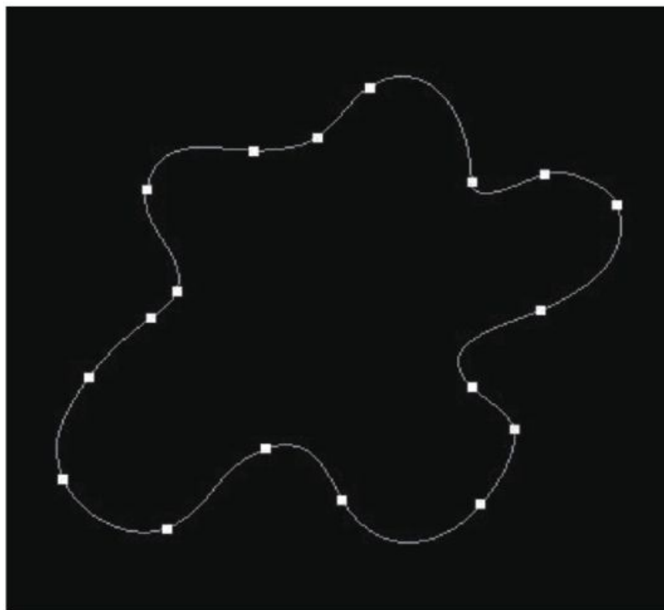


图2-43　基于形状的路径

②Photoshop CS6提供了3种钢笔工具用于绘制路径。标准钢笔工具用于描摹图像，绘制具有最高精度的路径；自由钢笔工具可用于绘制比较随意的路径；磁性钢笔工具则可用于绘制与图像中已定义区域的边缘对齐的路径。

补充知识：直线路径和曲线路径的绘制

直线路径：选择钢笔工具后，在画布中的不同位置单击鼠标可以快速地创建出所需的直线路径，如果在此过程中按住Shift键可以调整直线的角度，限制为45°的倍数。

曲线路径：选择钢笔工具后，在画布上单击鼠标确定曲线每个需要改变方向的位置的锚点，然后拖动鼠标构成曲线形状的控制柄，控制柄的长度和斜度决定了曲线的形状。

小技巧：在绘制的过程中，将鼠标指向路径最后一个锚点处按Alt键，可以改变这个锚点的特性，直线锚点可以转换为曲线锚

点，曲线锚点则可以转换为直线锚点。

（2）路径的编辑

①路径的选择

要对路径进行编辑，首先需要正确的选择路径。在工具箱中提供了直接选择工具 和路径选择工具 可以完成路径的选择。路径选择工具用于选择路径和路径上的所有锚点；直接选择工具则可以用于路径中各个单独锚点的选择。

②锚点的编辑

锚点的移动：锚点需要使用直接选择工具来编辑，当选择了单个锚点后，可以拖动鼠标来移动锚点的位置以改变路径的形状，如图2-44所示。

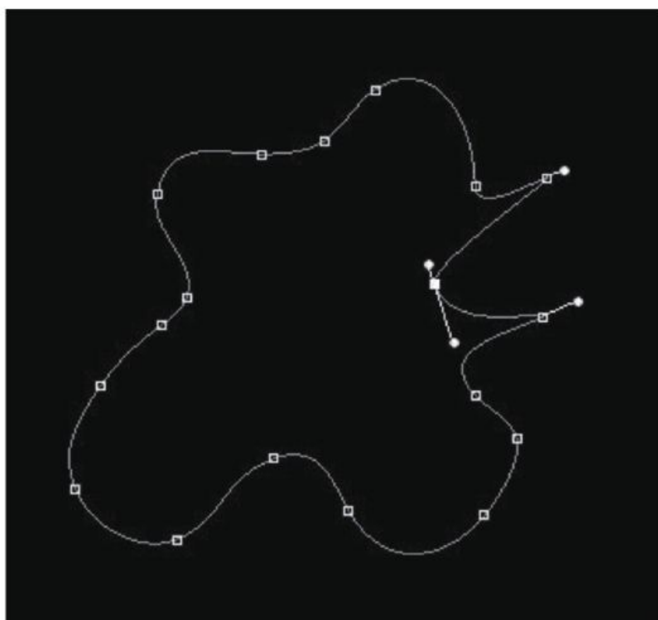


图2-44　移动锚点

锚点的添加和删除：使用添加锚点工具 在路径上单击，可以添加一个锚点；使用删除锚点工具 单击锚点，可以删除该锚点，如图2-45所示。

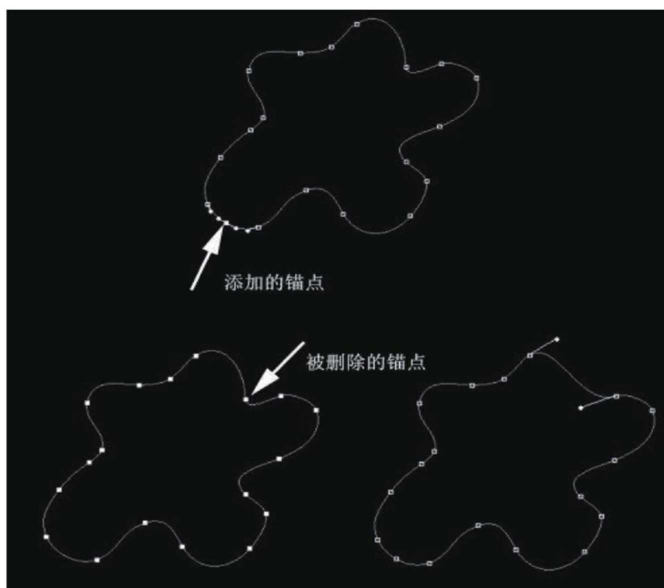


图2-45　添加和删除锚点

> 小提示：路径并不是由锚点堆砌而成的，因此应该适当控制路径的锚点数，太多的锚点不利于路径的编辑且会增加路径的复杂度。

转换锚点：在直线路径和曲线路径中，锚点的属性是不同的，因此如果需要绘制复杂的路径，经常需要改变锚点的属性，这时可以使用转换锚点工具 来将平滑点转换为角点或将角点转换为平滑点，如图2-46所示。

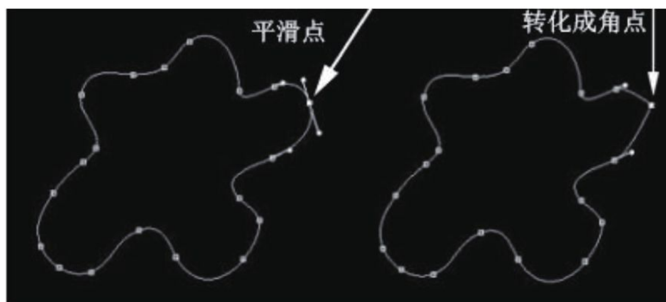


图2-46　锚点的转换

请读者在路径调板中完成路径的新建、重命名、复制、隐藏等操作。

（3）路径的应用

在创建路径后，可以将路径转换为选区，也可以对路径进行填充和描边。

①将路径转换为选区：在“路径”调板中选择路径，单击调板底部的“将路径作为选区载入” 按钮，可以将路径转换为选区。

小技巧：按住Ctrl键的同时单击路径缩略图也可载入该路径的选区。

②将选区转换为路径：在选区创建好以后，单击“路径”调板底部的“从选区生成工作路径” 按钮，可以将选区转换为路径。

③填充路径：首先指定所需的前景色，在“路径”调板中选择路径，再单击调板底部的“用前景色填充路径” 按钮，可以使用前景色填充当前路径。

小技巧：如果在单击用前景色填充路径按钮的同时按住Alt键，则可以弹出“填充路径”对话框，设置好所需选项后单击“确定”按钮即可用图案来填充路径。

注意：在执行此操作之前，请先保证有一个可以用于填充的

图层存在，否则工具按钮将不可用。

④描边路径：首先设置画笔属性，在“路径”调板中选择路径，单击调板底部的“用画笔描边路径” 按钮，可对路径进行描边操作。

思考：能否利用填充路径的快捷键Alt键完成打开“描边路径”对话框的操作？

- 文字的编辑与应用

（1）文字的创建

在工具箱中选择相应的文字工具，在画布中单击鼠标可以在文字插入点输入文字，按Ctrl＋Enter键即可完成输入并生成相应的文字图层。

思考：如果需要输入一段文字应该如何操作？

（2）文字的编辑

在文字图层没有被栅格化为普通图层之前，可以随时编辑文字的内容。

文字创建后，可以选择横排或直排文字工具在文本中单击并设置插入点，此时就可以对文字进行修改、删除或添加操作。

①文字属性：“字符”调板集中了字符属性的设置，如字符间距、缩放等。

②段落属性：其主要包括文字的对齐方式、缩进方式等，集中在“段落”调板里进行设置。“段落”调板和“字符”调板的位置相同，可用相同的方法打开并编辑。

③编辑变形文字：选择需要编辑的文字，再选择“图层”→“文

字”→“文字变形”命令，或者任选一个文字工具，在其属性栏中单击变形按钮，即可打开“文字变形”对话框并对所选文字进行相应的变形设置。

小练习：请为“素材包\项目二\Windows　7.jpg”图片添加文字“Window 7”并设置其变形效果，如图2-47所示。

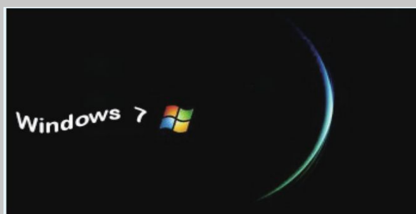


图2-47　文字变形效果

④栅格化文字图层：Photoshop　CS6中的某些命令和工具不能应用于文字图层，因此，在这之前必须将文字图层进行栅格化处理。

首先选择文字图层，右键选择“栅格化文字”选项，确认后文字图层将会转换成普通图层，并且不能再进行文本编辑。

拓展知识：路径与文字的相互作用

文字的简单变形无法获得如图2-48所示的效果，但是文字可以创建在路径上，并通过修改路径的形状实现对文字的变形效果。读者可以尝试完成该效果。

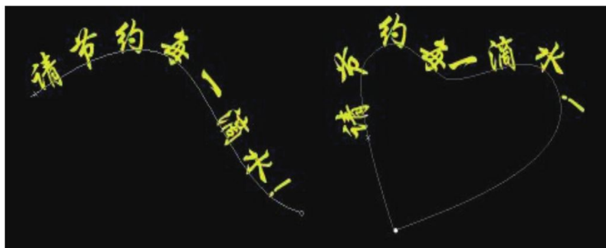


图2-48　路径与文字

思考：如何生成一个“PHOTOSHOP CS6”形状的路径？

任务实施

【Step 1】新建一个文件，名为“我们的世界”，文件大小为1024×768，分辨率为96像素/英寸，颜色模式为RGB且以黑色背景色填充。

【Step 2】新建一个图层“背景色”，利用“渐变工具”设置一个颜色渐变（72ab38， c0e43a），并从画布左上角到右下角拖动填充渐变效果，如图2-49所示。

图2-49 背景图层的建立

【Step 3】选择“路径工具”，打开“路径”调板，并新建一个路径，命名为“山1”，在画布中绘制如图2-50所示的形状。

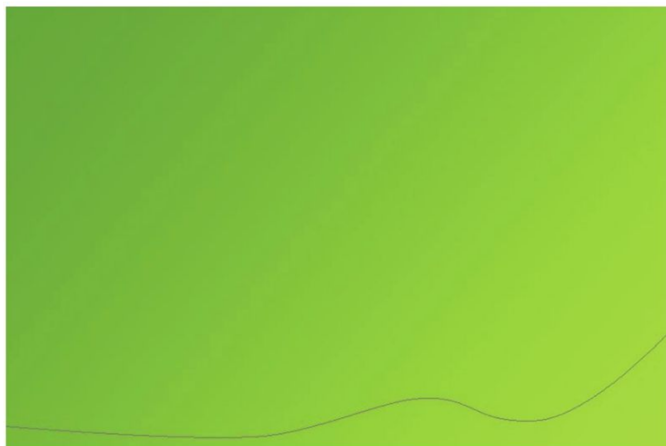


图2-50　绘制近景的山体轮廓

【Step　4】将该路径转换为选区，并在“图层”调板中新建一个图层，命名为“山1”，利用背景色填充该选区，得到如图2-51所示效果。

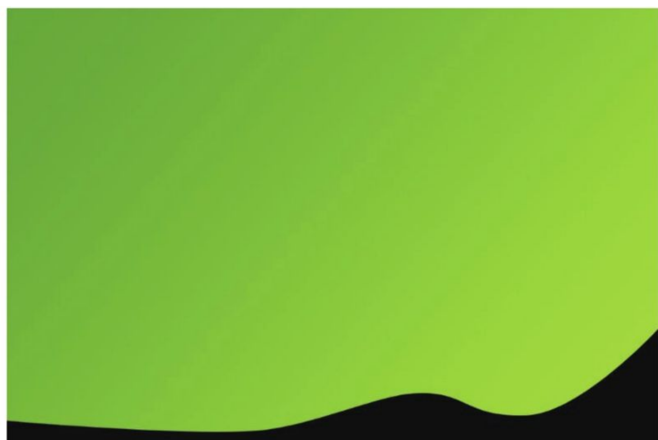


图2-51　“山1”图层的建立

思考：填充路径的方式还有哪些？

【Step 5】用【Step 2】和【Step 3】相结合的方法绘制名为“山2”的路径和图层，并用画笔对“山2”图层填充颜色，效果如图2-52所示。

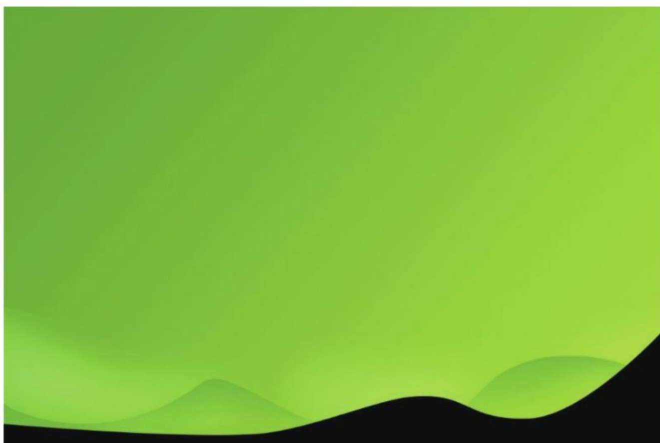


图2-52　“山2”图层的建立

【Step　6】用同样的方法绘制后面的“山峦”图层，效果如图2-53所示。

图2-53　“山峦”图层的建立

小提示：读者可以自由绘制山的形状，也可适当添加或删减一些山体形状，旨在画出自己的风格。

【Step　7】利用“路径工具”绘制树的形状并同时建立相应的图层“树”，填充为黑色，如图2-54所示。

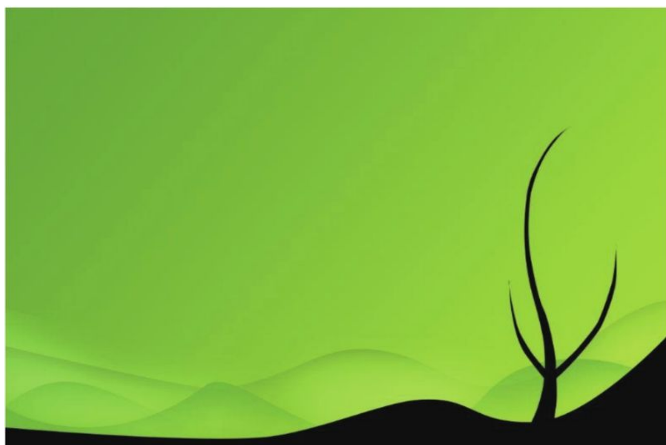


图2-54 “树”图层的建立

【Step 8】新建一个图层，命名为“树叶”。选择“画笔工具”，在“画笔”调板的画笔预设项中选择“实边椭圆”的笔刷形状，对画笔的“形状动态”“散布”“颜色动态”以及“传递”分别进行相应的设置（设置值可自由设定），在树的躯干部分绘制树叶，如图2-55所示。

图2-55 “树叶”图层的绘制

【Step 9】利用“钢笔工具”绘制如图2-56所示的小草的路径，并将该路径命名为“小草”。

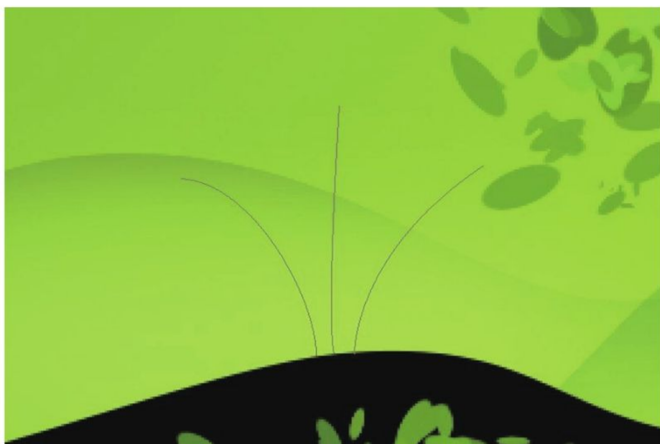


图2-56　小草的路径

【Step 10】新建“小草”图层。选择“画笔工具”，并将所有的动态变化效果全部关闭，选择柔角画笔，设置直径为3，将前景色设置为（76,91,24），在“路径”调板中单击“利用画笔描边路径”按钮，完成小草的绘制，如图2-57所示。

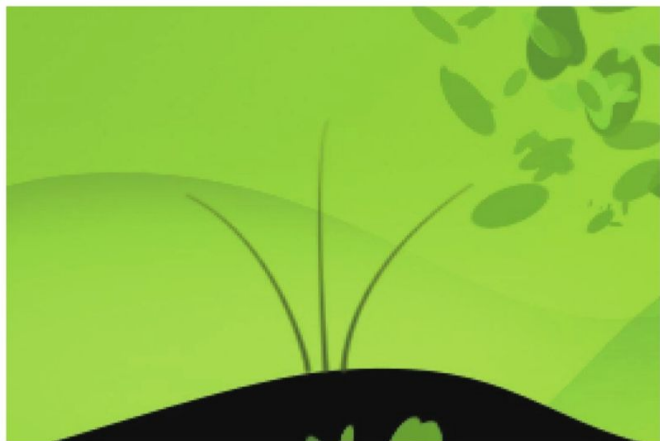


图2-57　小草的绘制

【Step 11】选择“路径工具”在天空区域绘制如图2-58所示的路径，并将路径命名为“修饰”，用于丰富图像效果。

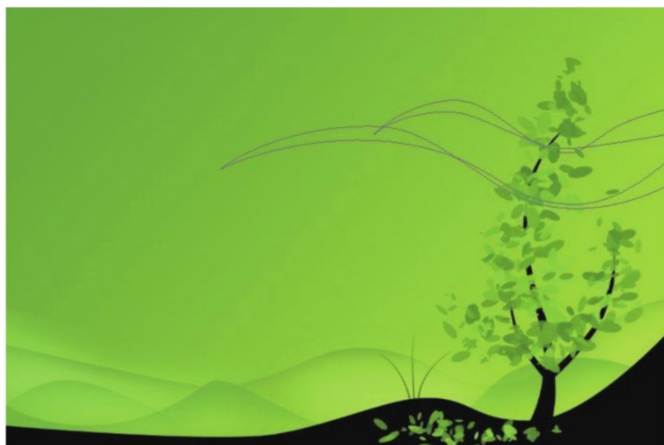


图2-58　“修饰”路径的绘制

【Step 12】新建“修饰1”和“修饰2”两个图层，分别对两个修饰的路径填色（166,211,60）和（147,193,63），同时可以针对图层的实际显示效果适当调整图层的不透明度，效果如图2-59所示。

图2-59　添加修饰图层

小提示：修饰图层添加后应该适当调整图层的顺序以达到图2-58的显示效果。

【Step 13】选择“文字工具”，在适当位置添加上文字，最终效果如图2-41所示。

任务小结

通过本任务的学习，读者能够掌握路径和文字在Photoshop　CS6中的应用，同时可以利用两者的关系制作出更符合设计要求的作品。

任务拓展

请利用路径和文字的方法制作某校校徽，如图2-60所示。

图2-60　校徽

项目三　图层及其应用

本项目主要介绍图层的基本知识及作用。通过本项目的学习，读者可以掌握图层作图的思路，理解图层对于Photoshop　CS6的重要作用，掌握图层的各项操作。

任务一　绘制QQ笑脸表情

任务概述

某客户希望绘制一组类似于QQ的表情图片，用规定的文件大小及分辨率完成（400×400像素的文件大小，分辨率为72像素/英寸）。客户要求先绘制一个笑脸表情查看效果，如图3-1所示。

图3-1　笑脸图片

任务实施

1. 预备知识

- 图层

图层是Photoshop CS6中的主要概念，它是Photoshop CS6最基本也是最核心的功能之一，有了它才能随心所欲地对图像进行编辑、修饰以及特效处理。

图层相当于透明的图纸。在Photoshop　CS6中，通常把一个或一类图像放在一个图层中绘制，当需要显示或编辑时，打开相应的图层；而当不需要某些图层时，可以隐藏或者删除，该图层的内容也随之消失。通常一个复杂的图像将会有多个图层存在。

因此我们可以说图层就是用来装载各种各样的图像，它是图像的载体，没有图层就没有图像。

- “图层”调板

“图层”调板列出了图像中的所有图层、图层组合、图层效果，也可以使用“图层”调板显示和隐藏图层、创建新图层以及处理图层组，如图3-2所示。

图3-2 “图层”调板

补充知识：在“图层”调板中能够完成对图层的新建、复制、移动、删除、链接、显示/隐藏等基本操作。

- 图层的类型

如果按照图层的可编辑性进行分类，可以分为普通图层和背景图层。普通图层是指没有添加样式或者进行其他特别设置的图层；背景图层是指在“图层”调板最下面的图层，一幅图像只能有一个背景图层，不能更改背景图层的顺序、混合模式或不透明度等，但双击该图层可将其转变为普通图层。

如果按照图层的功能进行分类，可以分为文字图层、形状图层、蒙版图层、填充图层、调整图层、智能对象图层、智能滤镜图层、3D图层和视频图层。这些图层都是在使用不同的工具执行相应操作时所产生的对应图层。

- 图层的不透明度和填充不透明度

①图层的不透明度决定它显示自身图层的程度：如果不透明度为0%，则该图层在图像中为不可见的；如果不透明度为100%，则该图层在图像中为完全可见（不被遮盖的情况下）。

②填充不透明度，影响图层中绘制的像素或图层上绘制的形状，但不影响已应用于图层效果的不透明度。

③图层不透明度与填充不透明度的区别：图层的不透明度直接影响的是图层的所有显示效果，当不透明度为0时，则图层及其样式均不可见；而填充不透明度则只影响图层所填充的像素信息但保留图层的样式信息，因此，当填充不透明度为0时，图层填充的像素不可见但图层的样式可见。

- 图层的锁定

锁定图层是为了保留图层对象不被修改，防止误操作造成的损失。Photoshop　CS6的图层锁定包括透明像素的锁定、图像像素的锁定、位置的锁定、全部锁定及背景自动锁定。

①锁定透明像素：选择此项时，图层中的透明区域（即未填充像素区域）将被锁定，图像像素的填充和修改，将只在填充有像素的区域实施。

②锁定图像像素：选择此项时，图层中颜色信息将被锁定，不能再进行图像像素的信息修改操作。

③锁定位置：选择此项时，图层中的图像位置将被锁定，无法进行移动等相关操作。

④锁定全部：选择此项时，则执行的是前三项的锁定集合。

⑤锁定背景图层：在Photoshop　CS6中，自动为新建或打开的文件设置一个背景图层，该图层自动处于锁定状态，在此状态下，只能对其进行部分操作。如果解除锁定，则需要将背景图层转换为普通图层。

2. 实例操作

【Step　1】新建一个400×400像素的文件，分辨率为72像素/英寸，背景为白色，颜色模式为RGB。

【Step　2】设置前景色为（255,255,0），背景色为（255，255，　157）。新建一个图层，修改图层名为“圆脸”。绘制一个圆形选区，并利用前景色到背景色的径向渐变填充选区，如图3-3所示。

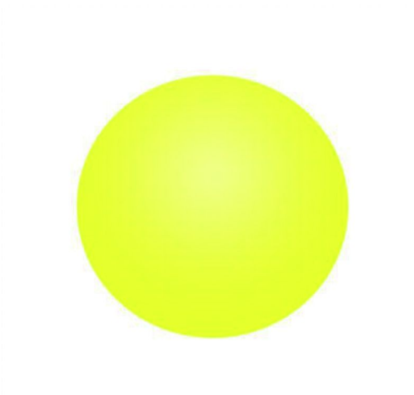


图3-3　圆脸图层的生成

【Step　3】用【Step　2】的方法新建一个图层并命名为“眼睛”。设置前景色为（182，103，1），绘制一个椭圆形选区并描边前景色2像素；如图3-4所示；然后运算出一个选区并填充前景色，如图3-5所示。

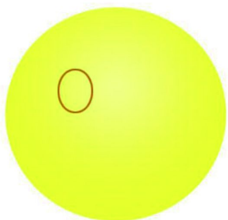


图3-4　眼睛轮廓的生成

图3-5　眼睛的生成

【Step　4】用鼠标选中“眼睛”图层，使得该图层呈高亮显示，如图3-6所示；然后利用鼠标右键快捷菜单复制一个新的“眼睛副本”图层。

图3-6　选择“眼睛”图层

补充知识

图层的复制操作

①将需要复制的图层在“图层”调板中拖动到“创建新图层”按钮上生成一个该图层的副本图层即可完成复制操作。

②在该图层被选中的状态下，按Ctrl＋J键即可实现图层的复制。

③在画布中利用Alt键和移动工具可以对某一图层实现复制操作。

④在选中某图层的情况下，在鼠标右键的快捷菜单中选择“复制图层”命令也可完成复制操作。

小技巧：如果需要同时选中多个图层，可按住Ctrl键进行选择。

【Step　5】选择“移动”工具并选中“眼睛副本”图层，利用鼠标将该图层拖动到圆脸的右边相应位置处，如图3-7所示。

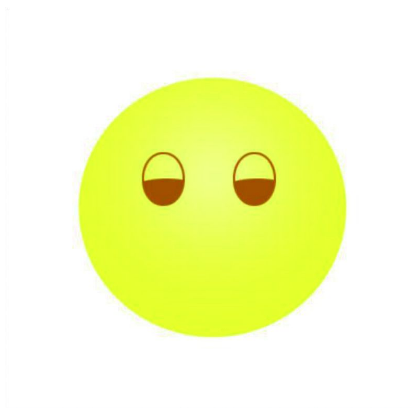


图3-7　副本图层的移动

小技巧：如果希望在移动过程中能够跟源图层保持相对位置的一致性，可以在移动图层的过程中按住Shift键。

【Step 6】新建一个图层并命名为“嘴巴”，绘制如图3-8所示的嘴巴选区，用描边选区的方法完成嘴巴的绘制，如图3-1所示。

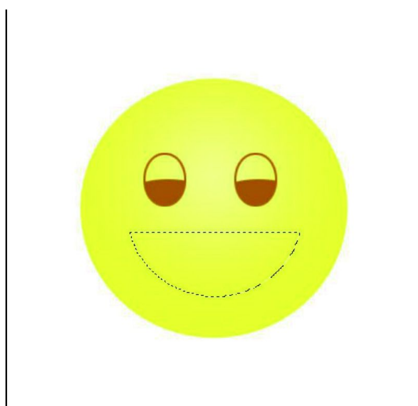


图3-8　嘴巴选区

思考：如果更改笑脸文件中的各图层的顺序会出现怎样的效果，如何完成这个修改顺序的操作？

拓展知识

◆链接图层

图层的链接是指将多个图层链接成一组，可以同时对链接的多个图层进行移动、变换和复制操作。例如上面的实例中眼睛图层是两个，如果需要同时进行位置移动或者形状变换等操作时就可以将“眼睛”和“眼睛副本”两图层首先进行链接。

在“图层”调板中选择需要链接的多个图层，再单击“图层”调板底部的“链接图层”按钮即可。

解除图层链接的方法是在“图层”调板中选择已链接的全部图层，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“取消图层链接”命令即可。

◆图层的合并与拼合

当比较复杂的图像设计完成后通常都会产生比较多的图层，这会使图像文件变大，因此可以适当合并一些图层以缩小图像大小。

向下合并图层：就是将当前图层与它下方的图层进行合并，通过“图层”→“合并图层”命令或使用Ctrl＋E快捷键可以完成。

合并可见图层：就是将当前所有可见的图层合并为一个图层，通过“图层”→“合并可见图层”命令或使用Shift＋Ctrl＋E快捷键完成。

拼合图层：就是将所有可见图层进行合并，同时丢弃隐藏的图层，通过“图层”→“拼合图像”命令可完成此操作。

盖印图层：就是在处理图片的时候将处理后的效果盖印到新的图层上，功能和合并图层差不多，不过比合并图层更好用！因为盖印是重新生成一个新的图层而不会影响之前所处理的图层。其操作方法是Ctrl＋Alt＋Shift＋E快捷键可盖印所有可见图层；按Ctrl＋Alt＋E快捷键可盖印所选图层。

任务小结

通过本任务的学习，读者可以掌握图层的基本操作方法，熟练掌握这些操作方法，将会对以后完成复杂的图像处理奠定坚实的基础。

任务拓展

请读者查看“素材包\项目三\图层叠加”目录下的图层叠加素材图片，并考虑如何拼贴以达到图3-9所示效果。

图3-9　图层叠加效果

任务二　融合照片

任务概述

某客户有两组照片，每组照片都希望能完美地融合在一起。

任务实施

1. 预备知识

- 图层的混合模式

图层的混合模式是指上一图层的像素与下一图层像素之间的一种混合方式。在进行图像的合成过程中，图层的混合模式通过控制当前图层和位于其下的图层之间的像素作用模式，使图像产生特殊的效果。

> 小知识
>
> 在学习混合模式之前，首先要了解3个概念。
>
> 基色：图像中的原稿颜色，即在执行混合模式时下面图层的颜色。
>
> 混合色：通过绘画或编辑工具应用的颜色，即在执行混合模式时上面图层的颜色。
>
> 结果色：即混合后得到的颜色。

- 混合模式的种类

Photoshop CS6将图层的混合模式分为6个组，每个组在图层混合过程中的颜色混合方式相近。

①正常和溶解组的混合模式主要是依靠图层的不透明度来实现，通过修改“混合色”图层（即上面的图层）的不透明度来达到两个图层的混合目的。

②颜色加深组则是通过两图层混合保留两图层中颜色较暗的部分来达到图层混合的目的。

③颜色减淡组则是通过两图层混合保留两图层中颜色较浅的部分来达到图层混合的目的。

④光照强度组是通过两图层混合并强调各图层中的亮部、暗部区域，提高图像混合的色彩对比度的方式来混合图层的。

⑤余下的比较模式组和色彩模式组则是通过特殊的色彩计算方式来实现图层混合。

2. 实例操作

- 第一组照片的融合

第一组照片的素材如图3-10所示（“素材包\项目三\模特.jpg”和“素材包\项目三\花朵.jpg”）。

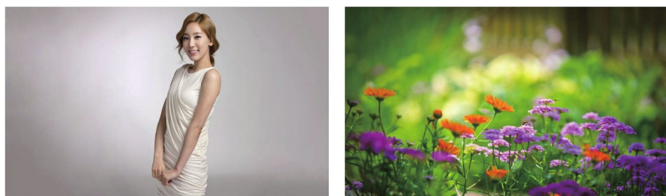


图3-10　素材图片

思考：请读者分析两张照片图像色彩的特点。

【Step 1】首先在Photoshop CS6中打开素材图片。

【Step 2】将“模特.jpg”直接拖拽到“花朵.jpg”文件中去，利用移

动工具调整好两个图层的叠加位置，此时花朵图层不可见，图层信息如图3-11所示。

图3-11　合并两文件

【Step　3】选择“模特”图层，并修改其图层混合模式为“正片叠底”，得到两个图层完美融合的效果，如图3-12所示。

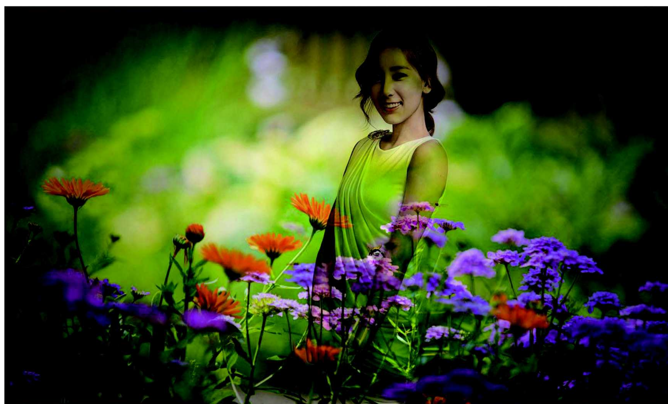


图3-12　完美融合图层

小知识

“正片叠底”混合模式：将上面图层中的颜色与下面图层中的颜色进行混合相乘，形成一种光线透过两张叠加在一起的幻灯片的效果，从而得到比原来的两种颜色更深的颜色效果。

任何颜色与黑色正片叠底产生黑色，任何颜色与白色正片叠底保持不变，可以说该模式就是突出黑色的像素。

- 第二组照片的融合

第二组照片的素材如图3-13所示（“素材包\项目三\儿童.jpg”和“素材包\项目三\气泡.jpg”）。

图3-13　素材图片

思考：请读者分析两张照片图像色彩的特点。

【Step 1】首先在Photoshop CS6中打开素材图片。

【Step　2】将“儿童.jpg”直接拖拽到“气泡.jpg”文件中去，利用移动工具调整好两个图层的叠加位置，此时气泡图层不可见。

【Step　3】选择“儿童”图层，并修改其图层混合模式为“滤色”，得到两个图层完美融合的效果，如图3-14所示。

图3-14　完美融合图层

小知识

“滤色”混合模式：将上面图层与下面图层中相对应的较亮颜色进行合成，从而生成一种漂白增亮的图像效果。

任何颜色与白色进行滤色将保留白色，任何颜色与黑色滤色保持不变，可以说该模式就是突出白色的像素。

任务小结

本任务旨在让读者理解图层混合模式的概念及用法，而每一种混合模式的具体用法需要读者在以后的学习中积累。

任务拓展

请读者利用混合模式为图片“素材包\项目三\汽车.jpg”置换车漆颜色，原图如图3-15所示。

图3-15　汽车图片

小提示：对于颜色的置换在不改变原图的基本元素与细节的情况下，可以考虑使用“颜色”混合模式来完成。

任务三　Love卡片的制作

任务概述

请试着用Photoshop CS6制作完成如图3-16所示的Love卡片。

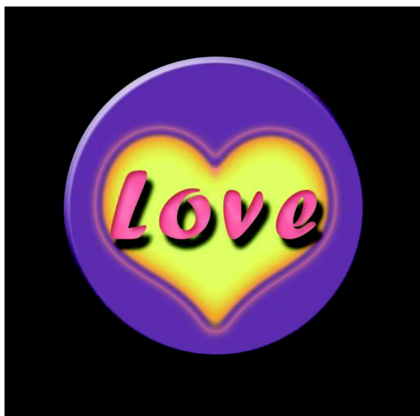


图3-16　Love卡片

任务实施

1. 预备知识

● 图层样式

图层样式是应用于一个图层或图层组的一种或多种效果，将这些效果组合可以创建不同的样式，如投影、发光、浮雕等。Photoshop CS6提供了一些预设样式，也可以使用“图层”→“图层样式”对话框或“图层”调板底部的【添加图层样式】按钮来创建自定义样式。

● 图层样式

（1）混合选项

“图层样式”对话框的“混合选项”可以用来调整图层的不透明度和混合模式，可以设置图层的“穿透”效果，同时还可以控制图层之间像素的混合方式。

（2）投影与内阴影

“投影”样式用于模拟物体受光后产生的投影效果，使图像产生立体感，投影效果是沿图像的边缘向外扩展的。“内阴影”是沿图像边缘向内产生投影效果，使图层产生凹陷或突出的外观效果。

（3）外发光与内发光

“外发光”样式是从图层内容的外边缘添加发光效果。“内发光”是指从图层内容的内边缘添加发光效果。

（4）斜面与浮雕

斜面和浮雕样式是对图层添加高光与阴影的各种组合，使图像产生立体感。

（5）光泽

光泽样式将根据图层的形状产生相应的阴影，同时在边缘部分产生柔化效果，它通常是和其他样式一起使用。

（6）颜色叠加、渐变叠加和图案叠加

叠加是在图层中用颜色、渐变和图案进行填充。添加这3种样式效果，就好比在图像上新增加了一个设置有“混合模式”和“不透明度”样式的图层，可以获得绚丽的效果。

（7）描边

描边效果是指沿图像的边缘填充的一种效果，可以填充颜色、渐变和图案。

2. 实例操作

思考：请读者根据预备知识的介绍大致判断制作“Love卡片”会用到哪些样式的设置？

【Step 1】请利用图层的基本知识完成“Love卡片”中3个基本形状的绘制，并分别生成“底面圆”图层、“心形”图层和“Love”文字图层，如图3-17所示。

图3-17　基本图层的建立

【Step　2】选择“Love”文字图层，并为其添加“投影”样式，设置距离值为15px，扩展值为9%，大小值为13像素，获得的投影效果如图3-18所示。

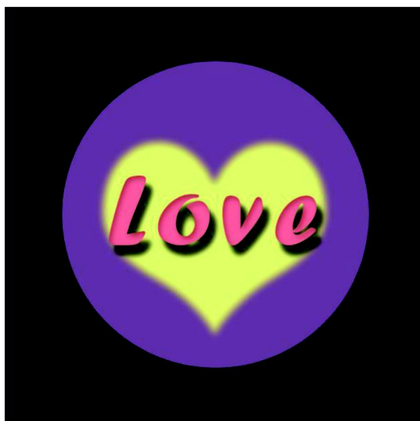


图3-18　投影效果的添加

小知识

“投影”样式的参数设置

“距离”值可以设定图像和投影的距离值，值越大则图像和投影的距离越大。

“扩展”值可以设置投影的边缘清晰度，值越大则投影的边缘越清晰。

“大小”值可以设置投影的范围，值越大则投影的范围越大，轮廓越模糊。

【Step　3】选择“心形”图层，并为其添加“外发光”样式，设置相应值并获得如图3-19所示效果。

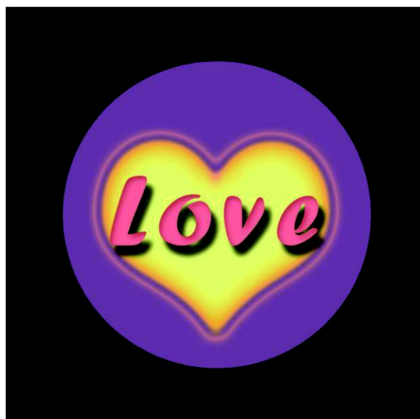


图3-19　外发光效果的添加

思考：请读者总结上图所示效果所用到的外发光设置项。

【Step　4】选择“Love”文字图层并为其添加光泽样式，其设置和效果如图3-20所示。

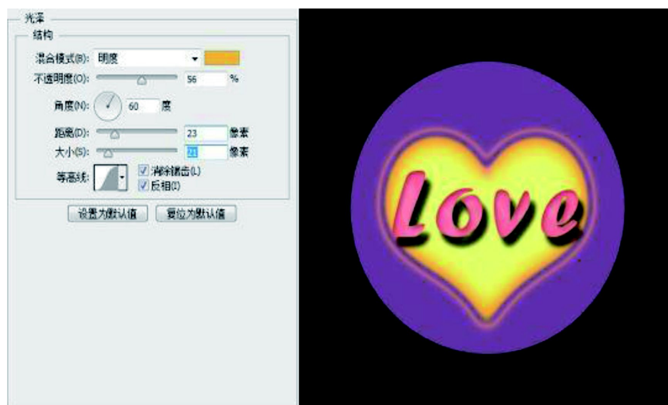


图3-20　光泽设置与效果

【Step　5】选择“底面圆”图层，为其添加“斜面与浮雕”样式，设置其“深度”值为600，大小为9像素，可得到如图3-21所示的最终效果。

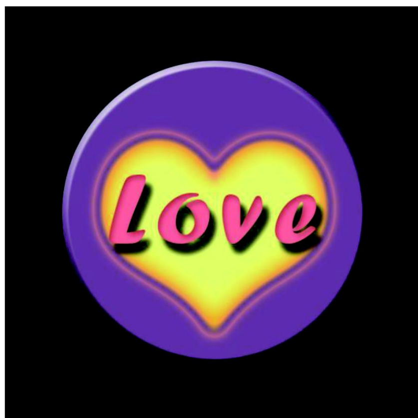


图3-21　斜面和浮雕效果

小知识

“斜面与浮雕”样式的参数设置

“深度”值可以对斜面的深度进行设置，值越大效果越突出。

“方向”指光线照射的方向。

“大小”指产生阴影的大小。

“软化”是指模糊效果的强弱。

小练习：读者可以在上述任务的基础上为各个图层添加叠加样式与描边样式，观察样式的设置及其效果。

任务小结

通过本任务的学习，读者可以掌握图层样式的具体设置方法，在完成任务的过程中体会样式设置的效果以及适用的范围。

任务拓展

请利用“素材包\项目三\中秋贺卡”文件夹中的素材图片完成如图3-22所示的效果。

图3-22　效果图

小知识

填充图层

选择“图层”→“新建填充图层”命令，或在“图层”调板底部

单击“创建新的填充或调整图层”按钮下的级联菜单，选择所需的填充内容即可创建相应的填充图层。

填充图层有3种方式：

纯色：纯色填充图层将会用当前的前景色填充图层。

渐变：渐变填充图层将会用渐变效果填充图层，渐变的设置同渐变工具相同。

图案：图案填充图层将会用选定的图案填充图层。

项目四　色彩的调整

本项目主要介绍如何利用Photoshop　CS6的图像调整命令完成对图像全局或局部色彩的调整。通过本项目的学习，读者可以更加灵活地对图像进行色彩调整以达到期望的平面设计效果。

任务　图像色彩的调整

任务概述

一般情况下，拍摄的风景照片通常都有颜色不够饱满、对比度和视觉冲击感不够强烈的缺点，通过Photoshop　CS6可以对此类照片进行色彩的修正与还原，以达到增强视觉效果的目的。本任务通过完成一张普通的田野风光照片的色彩调整来介绍图像调整的方法，原图和效果图如图4-1和图4-2所示。

图4-1　原图

图4-2　效果图

任务实施

1. 预备知识

- 色彩的基本知识

在Photoshop CS6中，色彩模式主要有RGB、CMYK、灰度、Lab通道、索引等，其中以RGB和CMYK两种模式使用较多。

在计算机中，显示器是使用加色原色来创建颜色的。所谓加色原色就是指三原色（红色、绿色和蓝色），当按照不同组合来添加3种颜色比例时就可以生成色谱中的所有颜色。RGB色彩模式就是这种原理，在拾色器中当R、G、B三色值均为255时（最大值为255）可以生成纯白色，而当R、G、B三色值均为0时（最小值为0）可以生成纯黑色。

而减色原色是指一些颜料按照不同的组合将其添加在一起时，可以创建一个色谱，CMYK色彩模式就是这种原理。

在了解了色彩模式以后，用户还需要了解颜色的3种基本特性：色相（H）、饱和度（B）和亮度（S），如图4-3所示。

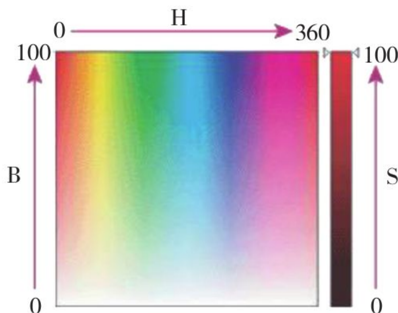


图4-3 颜色基本特性

色相：反射自物体或投射自物体的颜色。通常在使用时，色相由颜色名称标识，如红色、绿色等。

饱和度：颜色的强度或纯度（有时称为色度）。饱和度表示色相中灰色分量所占的比例，使用0%（灰色）~100%（完全饱和）的百分比来度量。

亮度：颜色的相对明暗程度。通常使用0%（黑色）~100%（白色）的百分比来度量。

- 色彩调整

Photoshop CS6提供了很多用于调整图像色彩的命令，包含在“图像”→“调整”菜单中。

（1）直方图

直方图用图形表示图像的每个颜色亮度级别的像素数量，展示像素在图像中的分布情况。查看直方图可以了解图像中的阴影细节（左侧）、中间调（中部）、高光（右侧）。

（2）色阶（Ctrl＋L）

色阶通过调整图像的阴影、中间调和高光的强度级别，校正图像的色调范围和颜色平衡。色阶主要用于调整图像的中间色和对比度。

（3）曲线（Ctrl＋M）

曲线命令可以调整图像的亮度、对比度及纠正偏色等，与“色阶”命令相比该命令的调整更为精确。

（4）色相/饱和度（Ctrl＋U）

色相/饱和度可以对图像的色相、饱和度和亮度进行调整，从而

达到改变图像色彩的目的。

（5）亮度/对比度

亮度/对比度可以对图像的色调范围进行简单的调整。

（6）去色（Shift＋Ctrl＋U）

去色命令可以除去图像中的所有颜色，从而使图像呈单色显示。

（7）色彩平衡（Ctrl＋B）

色彩平衡可以在图像原色的基础上根据需要来添加颜色，或通过增加某种颜色的补色，以减少该颜色的数量，从而改变图像的原色彩。

（8）变化

变化可以直观地为图像增加或减少某些色彩，还可以方便地控制图像的明暗关系。

（9）渐变映射

渐变映射可以使用渐变颜色对图像进行叠加，从而改变图像色彩。

（10）通道混合器

通道混合器可以将图像不同通道中的颜色进行混合，从而达到改变图像色彩的目的。

（11）阴影/高光

阴影/高光可以修复图像中过亮或过暗的区域，从而使图像尽量显示更多的细节，该命令不是简单地使图像变亮或变暗，它基于阴影

或高光中的周围像素（局部相邻像素）增亮或变暗。

（12）照片滤镜

照片滤镜可以模拟传统光学滤镜特效，使图像呈冷、暖色调或其他颜色色调。

（13）匹配颜色

匹配颜色可以将源图像的色彩与目标图像的色彩进行混合，也可以匹配多个图层或多个选区之间的颜色，从而达到改变色彩的目的。

小提示：此命令只适合于RGB模式的图像。

小练习：请读者打开其他的调整命令并学习其用法。

- 色彩的特殊调整

（1）阈值

阈值可以将灰度或彩色图像转换为高对比度的黑白图像。

（2）色调分离

色调分离可以指定图形的色调级数，并按此级别将图像的像素映射为最接近的颜色。在照片中创建特殊效果，如创建大的单调区域时该命令非常有用。

- 调整图层

调整图层类似于图层蒙版，由调整缩略图和图层蒙版缩略图组成，它最大的特点就是不会影响原图层的任何图像信息，而且可以随时还原原图像。

选择“图层”→“新建调整图层”命令，或在“图层”调板底部单击“创建新的填充或调整图层”按钮下的级联菜单，选择所需的调整项即可创建相应的调整图层。调整图层与“图像”→“调整”菜单相匹配，参数设置相同。

2. 实例操作

思考：请读者首先观察素材图片和效果图片的色彩差异并判断需要用哪些调整手段来实现效果？

【Step 1】在Photoshop CS6中打开“素材包\项目四\田野.jpg”，如图4-1所示。

【Step 2】在“图层”调板下方新建“色阶”调整图层，分析色阶中的直方图（如图4-4所示），中间像素少，两侧像素多，右侧主要是记录天空的高光部分，左侧为地面的暗调部分，因此从直方图的显示分析得出调色应该从天空和地面两个方面分开作调整。

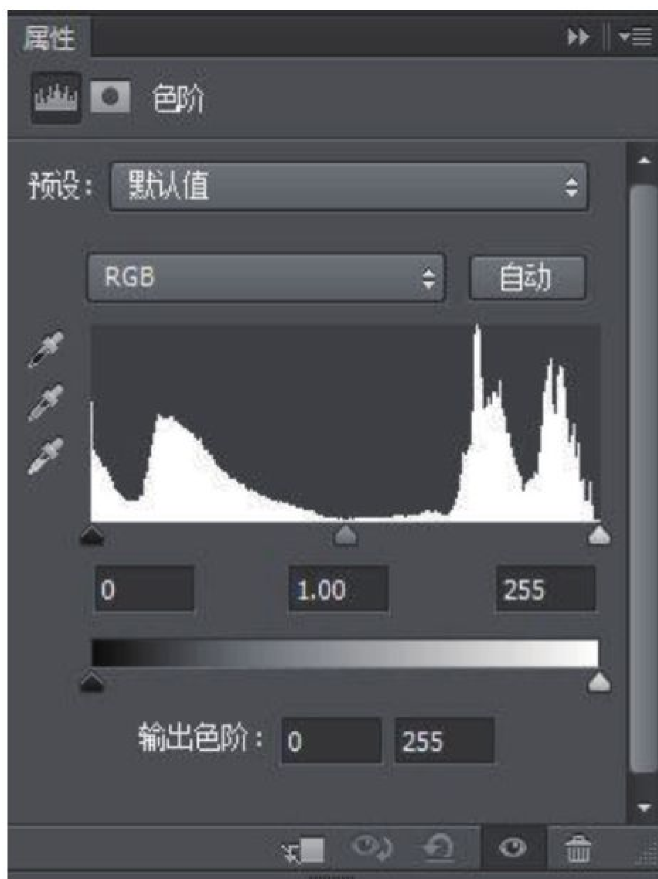


图4-4　色阶直方图

【Step　3】在“色阶”对话框中，将白色高光区滑块向左移动，提高地面的亮度；中间调的灰色滑块则向右移动，用于增加地面的对比度，具体调整数值可依据个人的经验来确定，效果如图4-5所示。

图4-5　改变高光调与中间调

【Step　4】完成后在“色阶”调整图层中添加图层蒙版，利用黑色画笔将天空部分擦除，完成对地面色彩的调整，如图4-6所示。

图4-6　还原天空色彩

【Step　5】再次为图层添加“色阶”调整图层，将暗调区域的黑色滑块向右移动，还原天空的亮度；将中间调的灰色滑块向左移动，增加天空的对比度，具体数值凭个人经验确定，效果如图4-7所示。

图4-7　调整暗调和中间调

【Step　6】为此“色阶”调整图层添加图层蒙版，利用黑色画笔将地面部分擦除，完成对天空色彩的调整，如图4-8所示。

图4-8　还原地面色彩

【Step　7】新建“可选颜色”调整图层，对画面中的主要色彩（青色、黄色、绿色）进行适当调整（数值自己确定），使得图像的色彩更加饱满鲜艳，最终效果如图4-2所示。

小提示：在本例中青色可使天空更加蔚蓝，黄色可使稻草更加金黄，绿色可使草地更加青翠。

任务小结

通过本任务的学习，读者能够掌握图像色彩调整的基本方法，能够进行基本的色彩调整。

任务拓展

请对图片“素材包\项目四\波普风格素材.jpg”进行波普风格的制作，如图4-9和图4-10所示。

图4-9　原图

图4-10　波普风格图片

小知识：波普风格

波普风格又称流行风格，这个词（pop）来自英语的“大众化”。波普风格主要体现在与年轻人有关的生活用品等方面，如古怪家具、迷你裙、流行音乐会等，追求大众化、通俗化的趣味，设计中强调新奇与独特，采用强烈的色彩处理。这些设计都具有游戏色彩，有一种玩世不恭的青少年心理特点，以其灵活性与可消费性走出英国国门，进而成为一场世界性的设计运动。

项目五　通道及其应用

本项目通过几个任务介绍Photoshop　CS6中通道的使用方法。通过本项目的学习，读者可以完成一些基本的图形图像处理。

任务一　修改图像色彩

任务概述

在照相时，由于相机原因容易造成图像偏色，Photoshop　CS6可以利用通道功能对图像偏色进行纠正。

现有一客户拍摄了一张花的照片，如图5-1所示，但是照片本身偏黄色，客户希望能够纠正一下这张照片的偏色问题以便用于书籍配图，如图5-2所示。

图5-1　原图

图5-2　效果图

任务实施

1. 预备知识

- 通道

对于Photoshop，有这样一句话："通道是核心，蒙版是灵魂。"

简单地说，通道是选区。

- 通道的分类

（1）复合通道

复合通道不包含任何信息，实际上它只是同时预览并编辑所有颜色通道的一个快捷方式。它通常被用来在单独编辑完一个或多个颜色通道后使通道面板返回到它的默认状态。

（2）颜色通道

在Photoshop　CS6中编辑图像时，实际上就是在编辑颜色通道。这些通道把图像分解成一个或多个色彩成分，对于不同模式的图像，其通道的数量是不一样的。对于一个RGB图像，有RGB、R、G、B4个通道；对于一个CMYK图像，有CMYK、C、M、Y、K5个通道；对于一个Lab模式的图像，有Lab、L、a、b4个通道；灰度图像只有一个颜色通道，它们包含了所有将被打印或显示的颜色。

小问题：请读者思考一下，CMYK图像有4个通道，分别表示哪4种颜色信息？

（3）专色通道

专色通道是一种特殊的颜色通道，它可以使用除了青色、洋红（有时叫品红）、黄色、黑色以外的颜色来绘制图像。

（4）Alpha通道

Alpha通道是计算机图形学中的术语，指的是特别的通道。有时，它特指透明信息，但通常的意思是“非彩色”通道。这是我们真正需要了解的通道，在Photoshop　CS6中制作出的各种特殊效果都离不开Alpha通道，它最基本的用处在于保存选取范围，它的存在并不会影响图像的显示和印刷效果。当图像输出到视频时，Alpha通道也可以用来决定显示区域。

（5）单色通道

这种通道的产生比较特别，也可以说是非正常的。试一下，如果用户在通道面板中随便删除其中一个通道，就会发现所有的通道都变成“黑白”的，原有的彩色通道即使不删除也会变成灰度的。

- “通道”调板

Photoshop　CS6中“通道”调板可以用来创建和编辑通道。打开一

个RGB或CMYK模式图像，“通道”调板上将列出当前图像的所有通道，如图5-3所示。

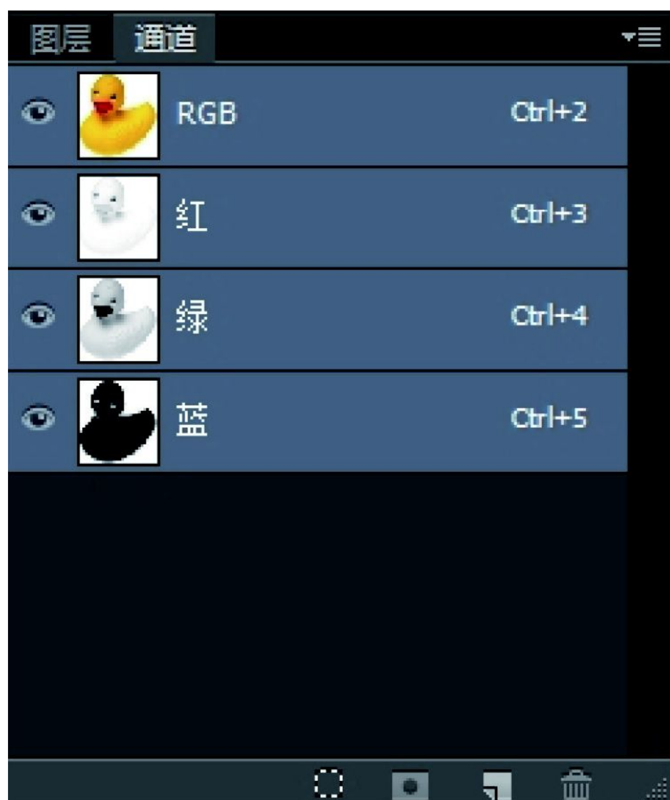


图5-3　“通道”调板

通道在“通道”调板中的堆砌顺序是：最上方是复合通道，下面分别是各个单色通道、专色通道，最后是Alpha通道。

（1）“通道”调板的菜单

“通道”调板的右上角有个三角形按钮，单击此按钮，会弹出如图5-4所示的菜单。

图5-4　通道调板菜单

下面对菜单中的命令作简要介绍。

停放到调板窗：单击此命令会将该调板从调板窗中删去。

新建通道：此命令用于创建一个新Alpha通道。

复制通道：此命令用于复制当前通道。

删除通道：此命令用于删除当前通道。

新建专色通道：此命令可以创建一个新的颜色通道，这种颜色通道只能在图像中产生一种颜色，所以称为专色通道。

合并专色通道：此命令只有在图像中创建了新的专色通道后才可用。图像中的颜色通道的数量和类型是受图像的颜色模式控制的，使用该命令可以将新的专色通道合并入图像默认的颜色通道中。

通道选项：此命令只有在选择了Alpha通道和新创建了专色通道

时才起作用，它主要用来设置Alpha通道和专色通道选项。

分离通道：此命令可以将图像中的每一个通道分离为一个单独的灰度图像。

合并通道：要使用此命令必须具备3个条件。一是要作为通道进行合并的图像的颜色模式必须是灰度；二是这些图像的大小、分辨率必须完全相同；三是图像必须已经打开。

调板选项：此命令用于调整调板的缩略图大小。

（2）“通道”调板的命令按钮

“通道”调板最下方的命令按钮包括：删除当前通道、创建新通道、将选区存储为通道、将通道作为选区载入。

2. 实例操作

【Step 1】打开“素材包\项目五\花01.jpg”文件，如图5-1所示。

在“通道”调板中依次观察3个颜色通道，会发现蓝色通道中花朵、叶片与背景反差较大，因此，此处选择蓝色通道进行调整。

小技巧：在通道的应用中，单个颜色通道的选择通常遵循的原则是目标区域与背景区域之间反差最大、最容易被选取出来的颜色通道是首选的通道。

【Step 2】选择蓝色通道，效果如图5-5所示。

图5-5　蓝色通道图像

【Step　3】选择“图像”→“调整”→“曲线”命令，打开“曲线”对话框，调整曲线如图5-6所示。

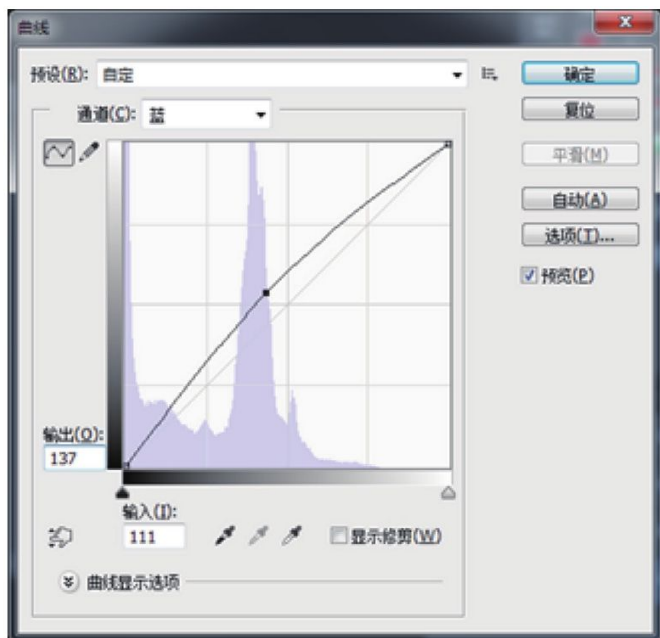


图5-6 “曲线”对话框

【Step 4】完成后，选择RGB复合通道观察图像调整后的效果，如图5-2所示。

任务小结

通过本任务的学习，读者可以掌握通道的基本用法，同时可以利用通道完成图像色彩的修正。

任务拓展

请读者利用上述方法完成图片“素材包\项目五\果园.jpg”的颜色修正工作，原图如图5-7所示。

图5-7　原图

任务二　制作精美信签纸

任务概述

图像的拼贴有很多种方法，有些色彩复杂的图像可以利用通道进行图像的抠取。

某客户提供了一些素材图片，如图5-8所示，要求以“信签纸”为主题设计制作一个简单的信签纸图像效果，如图5-9所示。

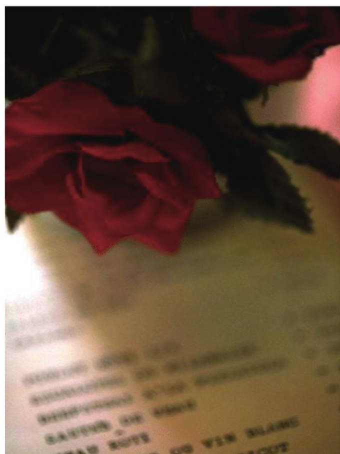


图5-8　素材图片

图5-9　效果图

任务实施

1. 预备知识

● **Alpha**通道

Alpha通道是为保存选择区域而专门设计的通道。

在生成一个图像文件时，并不一定会产生Alpha通道。通常是在图像处理过程中人为生成的，该通道可以从中读取选择区域信息。因此，在输出制版时，Alpha通道会因为与最终生成的图像无关而被删除。

在进行图像抠取时可以在通道调板中创建新Alpha通道，并根据需要进行编辑，然后再调用选择区。也可以在图像中建立选区后，利用“选择”菜单中的“存储选区”命令，将该选区保存为新的Alpha通道。

小知识：Alpha通道使用灰度表示，白色部分代表选择的图像，黑色部分代表未选择的图像，灰色部分表示相应的过度选择，即选区有相应的透明度。

2. 实例操作

【Step 1】打开“素材包\项目五\花02.jpg”文件，如图5-8所示。

实例中需要图像中的花朵来制作信纸效果，所以要对花朵进行选择。在“通道”调板中依次观察3个颜色通道，会发现绿色通道中花朵部分与背景反差较大，所以此处利用绿色通道作选区。

【Step 2】选择绿色通道，将它拖拽至【创建新通道】按钮上，复制出一个新Alpha通道，双击该Alpha通道名称，将其改名为“花朵选区”，如图5-10所示。

图5-10　复制后的通道调板

【Step　3】选择工具箱中的“魔棒”工具，设置容差为“45”，单击“花朵选区”上的花朵，并在选区内填充白色，如图5-11所示。

图5-11 填充白色后的“花朵选区”通道效果

【Step 4】按Ctrl+Shift+I组合键进行反选，然后填充黑色并取消选区，如图5-12所示。

图5-12　填充黑色后的效果

【Step　5】在“花朵选区”通道添加柔化效果，选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，打开“高斯模糊”对话框，半径设为“2”，设置如图5-13所示。

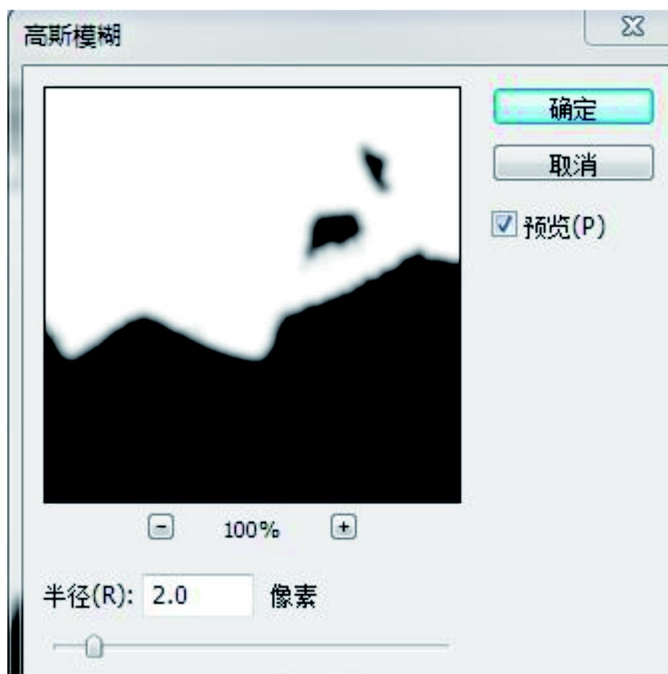


图5-13　添加柔化效果

【Step 6】单击RGB通道，回到对图像的编辑窗口。

【Step 7】按住Ctrl键，在通道面板上单击“花朵选区”通道，载入选区，如图5-14所示。

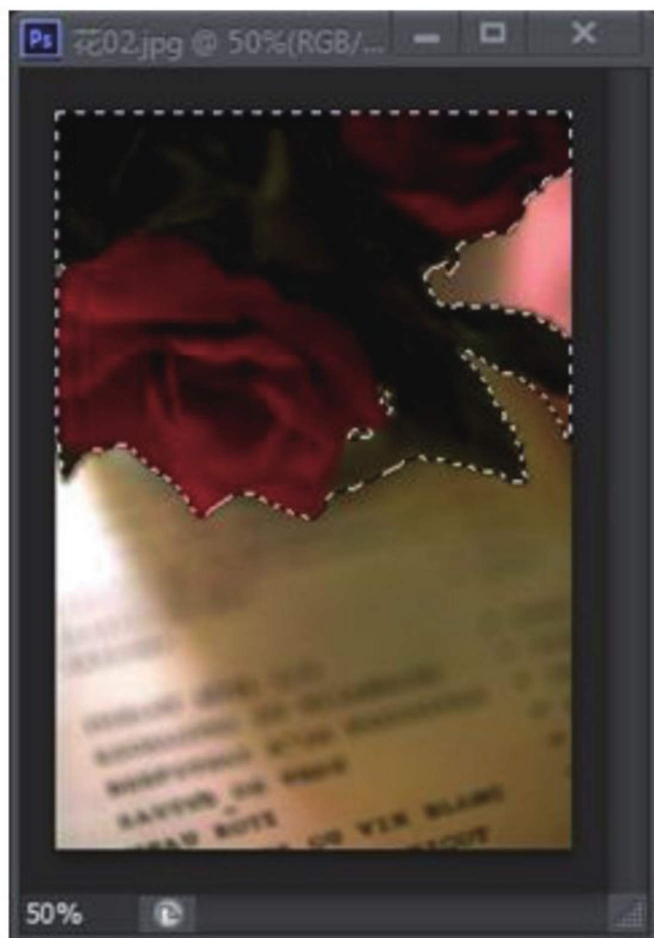


图5-14　载入选区

【Step　8】选择“图层”→“新建”→“通过拷贝的图层”命令，将花朵图像复制到新图层，并将新图层命名为“花朵”，如图5-15所示。

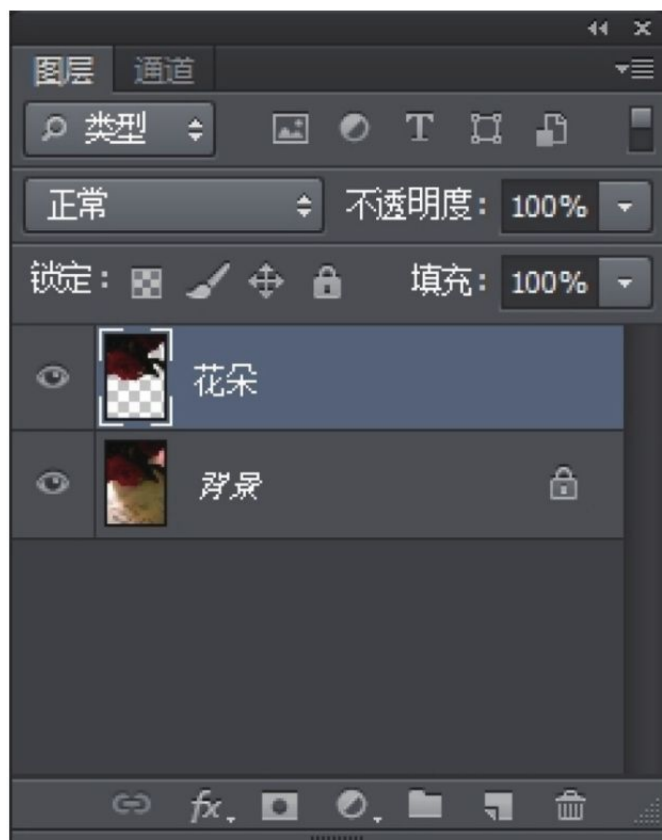


图5-15　新建“花朵”图层

【Step 9】将“花朵”图层再复制一层，命名为“花朵副本”。

【Step　10】选择“花朵副本”图层，选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，半径设为“12”，并将“花朵副本”图层的混合模式改为“颜色减淡”，如图5-16所示。

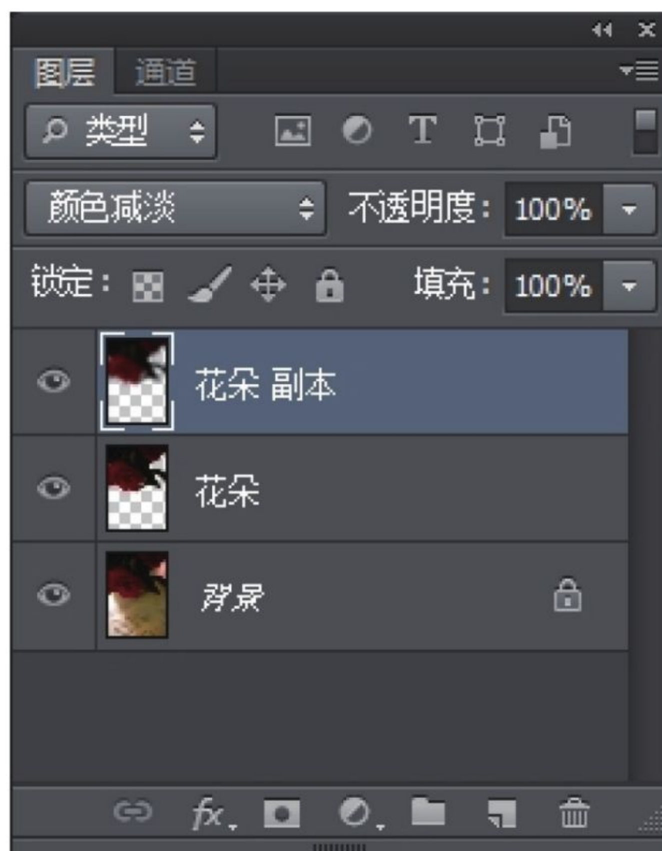


图5-16　更改图层混合模式

【Step 11】选择“图像”→“旋转画布”→“垂直翻转画布”命令，如图5-17所示。

示。

图5-17　翻转图像效果

【Step 12】选择“背景”图层，填充为白色。

【Step 13】然后选择“单行选框”工具，单击“背景”图层，将前景色设置为黑色，为选区填充前景色，然后取消选区，结果如图5-18所示。

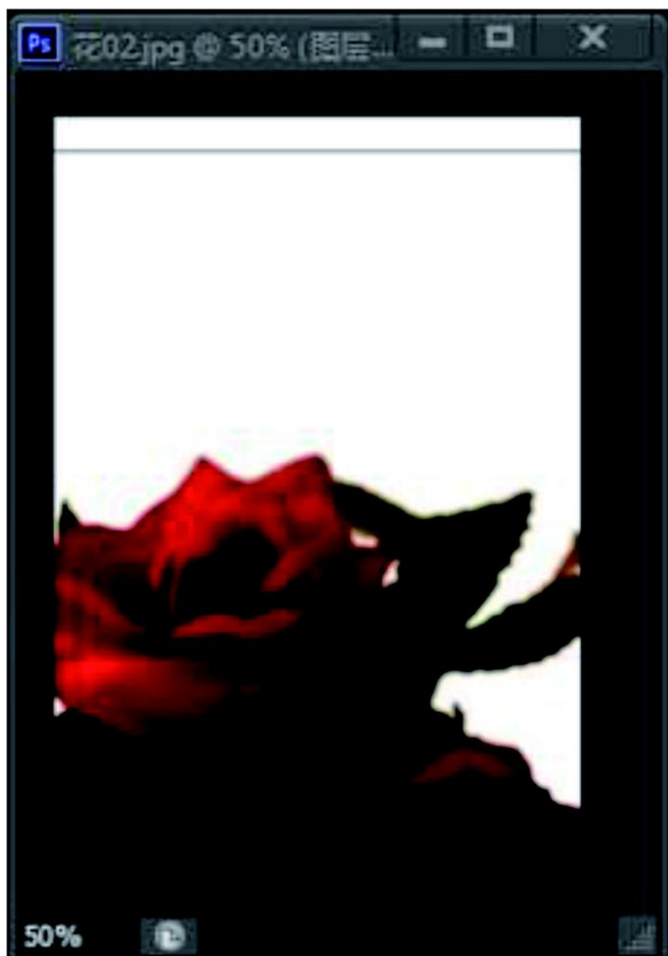


图5-18　填充黑色线条

【Step　14】将图像放大，用矩形选区工具选中黑线和上面的空白，如图5-19所示，选择“编辑”→“定义图案”命令，名称改为“线条”，然后取消选区。

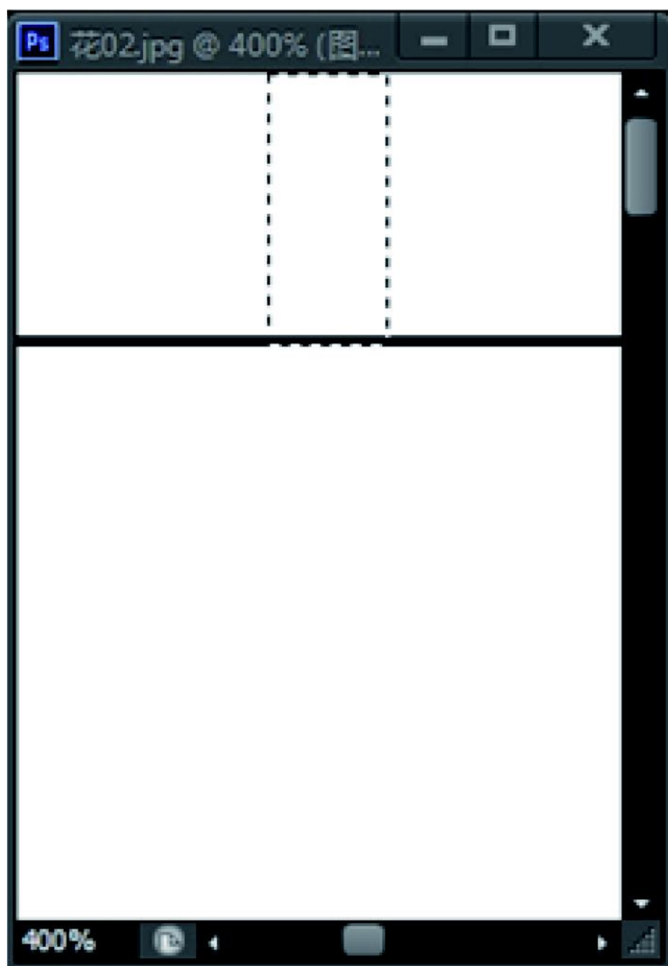


图5-19　选中黑线和上面的空白

【Step　　15】选择“油漆桶”工具，在图案框中选择前面自定义的“线条”图案，然后在图像窗口中单击，效果如图5-20所示。

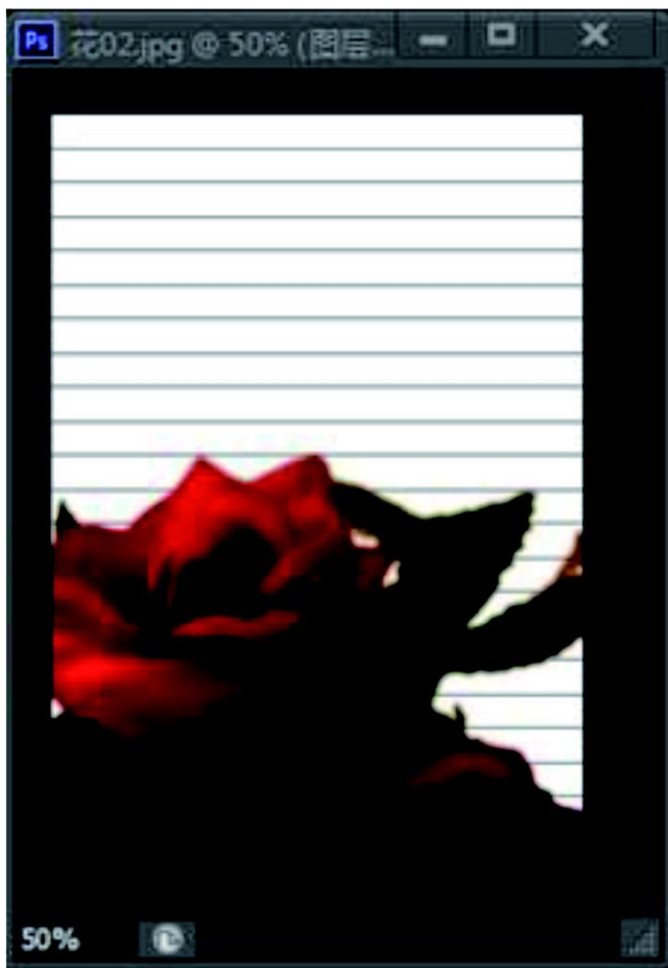


图5-20　填充“线条”图案

【Step　16】链接“花朵”图层和“花朵副本”图层，然后按Ctrl＋T键进行变形，效果如图5-21所示。

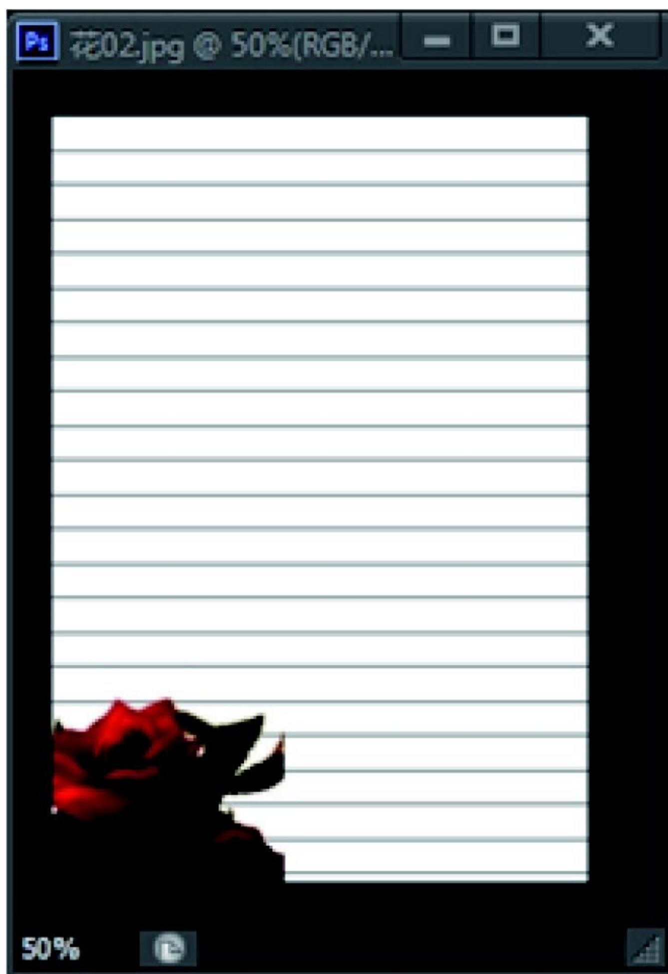


图5-21　变形花朵后的效果

【Step　17】此时会觉得花朵图案的右侧很整齐，可适当调整。在“图层”调板中选择“花朵”图层，使用工具箱中的“橡皮擦”工具，适当擦出花朵右侧边缘，使其变得柔和。

【Step 18】最后给信纸添加一个黑色的边缘。将背景色设置为黑色，选择“图像”→“画布大小”命令，将宽度设为439，高度设为620，单位为“像素”，扩展颜色设置为“背景”即可，如图5-22所示。效果如图5-9所示。

图5-22　设置画布大小

任务小结

本任务旨在让读者了解如何利用通道抠取图像，同时也对其他工具的操作进行回顾。通过本任务的学习，读者能够掌握通道抠图的一般方法，并可将其应用于其他图像处理当中。

任务拓展

打开图片“素材包\项目五\tdsc.jpg”，如图5-23所示，利用通道抠出卷发美女并将其放置到任意背景中去。

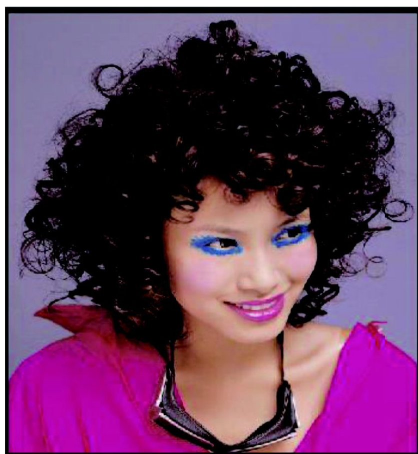


图5-23　素材图片

项目六　蒙版及其应用

本项目通过几个任务介绍Photoshop　CS6中蒙版的作用和使用方法。通过本任务的学习读者可以制作完成一些特殊效果。

任务一　利用色彩变化打造梦幻效果

任务概述

在项目四中介绍了对图像进行色彩调整的多种方法，在Photoshop CS6中还可以利用蒙版的方式来实现这一操作。

某客户有一张唯美设计图片，如图6-1所示，他希望能够将其打造成如图6-2所示的彩色梦幻效果。

图6-1　原图

图6-2　效果图

任务实施

1. 预备知识

- 蒙版

蒙版就是选框的外部（选框的内部就是选区）。在使用Photoshop　CS6进行图像处理时，我们常常需要保护一部分图像，以使它们不受各种处理操作的影响。蒙版就是这样的一种工具，它是一种灰度图像，其作用就像一张布，可以遮盖住处理区域中的一部分，当我们对处理区域内的整个图像进行模糊、上色等操作时，被蒙版遮盖起来的部分就不会发生改变。

当蒙版的灰度色深增加时，被覆盖的区域会变得更加透明，利用这一特性，我们可以用蒙版改变图片中不同位置的透明度，甚至可以代替“橡皮擦”工具在蒙版上擦除图像，而不影响到图像本身。

- 图层蒙版

在Photoshop CS6中，蒙版的类别有图层蒙版和快速蒙版两种。

图层蒙版是一种与分辨率相关的灰度位图图像，用黑色绘制的区域将被隐蔽，用白色绘制的区域是可见的，而用灰色绘制的区域则会出现在不同层次的透明区域中，可使用画笔工具或选择工具对蒙版进行编辑，其缩略图代表添加图层蒙版时创建的灰度通道。添加蒙版后，用户所做的操作是作用在蒙版上，而不是图层上。

快速蒙版则是通过画笔绘制的方式快速创建出一个目标区域选区。

- 图层蒙版的常用操作

图层蒙版的基本操作包括：

添加蒙版：单击图层面板上的“添加图层蒙版”按钮可以添加图层蒙版。

停用图层蒙版：在图层蒙版缩略图处单击右键，在弹出的快捷菜单中，选择“停用图层蒙版”命令可以暂时忽略蒙版的效果。

启用图层蒙版：在图层蒙版缩略图处单击右键，在弹出的快捷菜单中，选择“启用图层蒙版”命令将恢复蒙版效果。

应用图层蒙版：在蒙版缩览图处单击右键，在弹出的快捷菜单中，选择“应用图层蒙版”命令，蒙版的效果随即应用在图层上，而蒙版会被去除。

删除蒙版：用鼠标左键按住蒙版缩览图拖动到“删除”按钮处即可删除蒙版效果。

2. 实例操作

【Step 1】在Photoshop CS6中打开图片“素材包\项目六\科幻1.jpg”，将“背景”图层复制为“图层1”，如图6-3所示。

图6-3 复制背景图层

【Step 2】将“图层1”调整为单色，如图6-4所示。

图6-4　图层1调整为单色

小提示：调单色可以按Ctrl＋U快捷键。

【Step　3】单击添加图层蒙板，在蒙板上用黑白渐变填充，如图6-5所示。最终效果如图6-2所示。

图6-5　添加图层蒙版

任务小结

本次任务通过一个简单的实例为读者介绍了蒙版的基本操作方法。通过本任务的学习，读者能够初步应用图层蒙版完成一些简单的效果处理。

任务二　图像合成

任务概述

图像的拼贴需要自然融合才能达到逼真的效果，如何实现图像的完美拼贴与融合是图像拼贴的首要任务。Photoshop　CS6的蒙版能够帮助我们完成图像的自然过渡与拼贴。

某客户要求完美地合成两幅图像（“素材包\项目六\风景1.jpg”和“素材包\项目六\风景2.jpg”），如图6-6和图6-7所示，效果如图6-8所示。

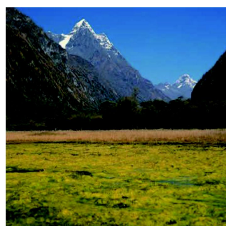


图6-6　风景1

图6-7　风景2

图6-8　效果图

任务实施

思考：请读者思考本任务的两幅图片如何融合以及蒙版所作用的区域？

【Step　1】在Photoshop　CS6中打开图片“素材包\项目六\风景1.jpg”和“素材包\项目六\风景2.jpg”，并放入同一个文档中，如图6-9所示。

图6-9　将两张图片放入一个文档

【Step 2】在图层1上添加图层蒙版，如图6-10所示。

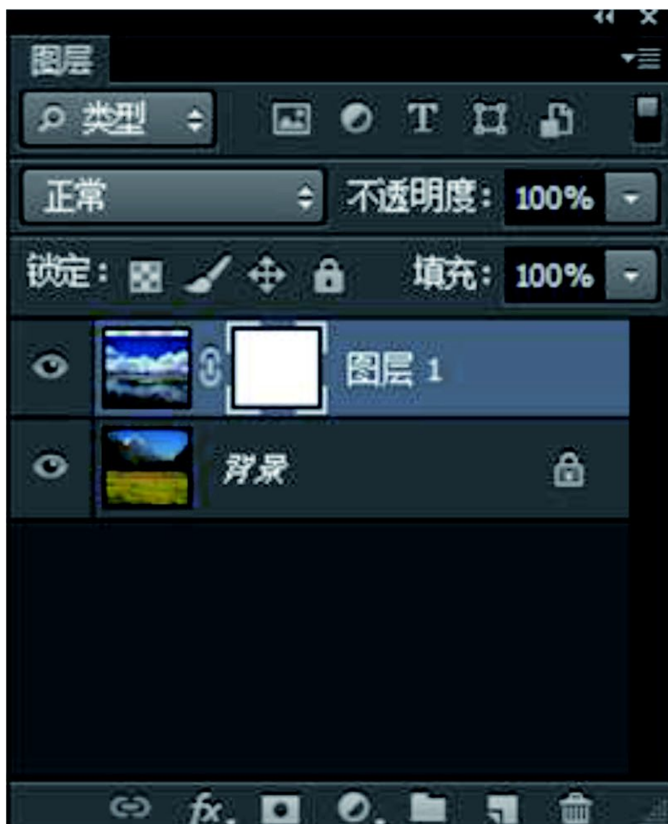


图6-10　添加图层蒙版

【Step　3】将前景色设置为黑色，使用大画笔，笔触设置柔和一些，在“图层1”的水面上进行涂抹，蒙版效果如图6-11所示，最终效果如图6-8所示。

图6-11　蒙版效果

任务小结

本任务为读者展示了图层蒙版的基本操作，读者可以随意地选择需要合成的图片并利用图层蒙版实际操作。

任务三　利用快速蒙版为人物磨皮

任务概述

为人物磨皮是Photoshop CS6的常见应用，利用Photoshop CS6磨皮的方法有多种多样。而磨皮的首要步骤就是要能够快速选取所需的皮肤区域，本任务介绍利用快速蒙版工具打造光滑、细嫩的皮肤，如图6-12和图6-13所示。

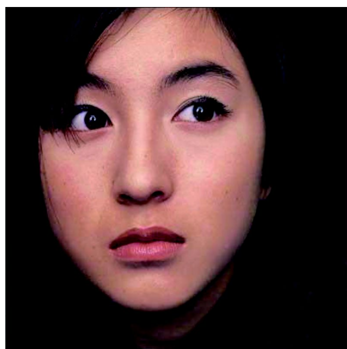


图6-12　原图

图6-13　效果图

任务实施

1. 预备知识

- 快速蒙版

快速蒙版模式是创建和查看图像的临时蒙版。快速蒙版模式使用户可以将任意选区作为蒙版进行编辑，而无须使用“通道”调板，在查看图像时也可如此。将选区作为蒙版进行编辑的优点是，几乎可以使用任何PS工具或滤镜修改蒙版。例如，如果用“选框”工具创建了一个矩形选区，可以进入快速蒙版模式并使用画笔扩展或收缩选区，也可以使用滤镜扭曲选区边缘。当在快速蒙版模式中工作时，“通道”调板中会出现一个临时快速蒙版通道。但是，所有的蒙版编辑是在图像窗口中完成的。

- 快速蒙版的操作

“以快速蒙版编辑”按钮位于工具箱的下方，如图6-14所示。

图6-14 “以快速蒙版编辑”按钮示意图

2. 实例操作

【Step 1】在Photoshop CS6中打开图片“素材包\项目六\磨皮.jpg”，如图6-12所示，将“背景”层复制为“图层1”，然后填充“背景”层为白色，如图6-15所示。

图6-15　复制并填充图层

【Step　2】选择“图层1”，将前景色设置为黑色，选择“画笔”工具，直径视具体情况定义，硬度为0，如图6-16所示。

图6-16　设置“画笔”工具

【Step　3】单击工具栏中的“快速蒙版模式编辑”按钮，进入快速蒙版编辑模式。

小技巧：快速进入和退出蒙版编辑模式的快捷键是Q键。

【Step　4】设置好画笔后就可在人物脸上涂抹，因为是磨皮，所以注意眉毛、眼睛、鼻孔、嘴唇不要涂，涂完后的效果如图6-17所示。

图6-17　涂抹后的效果

【Step　5】涂完后，再次单击“快速蒙版模式编辑”回到正常模式即可形成选区。

【Step　6】按Ctrl＋Shift＋I快捷键反选，为了使选区和选区外融合得更好，选择“选择”→“羽化”命令，羽化值设置为4。

【Step　7】选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，模糊值不要太大，盖住粗糙的皮肤即可，如图6-18所示。

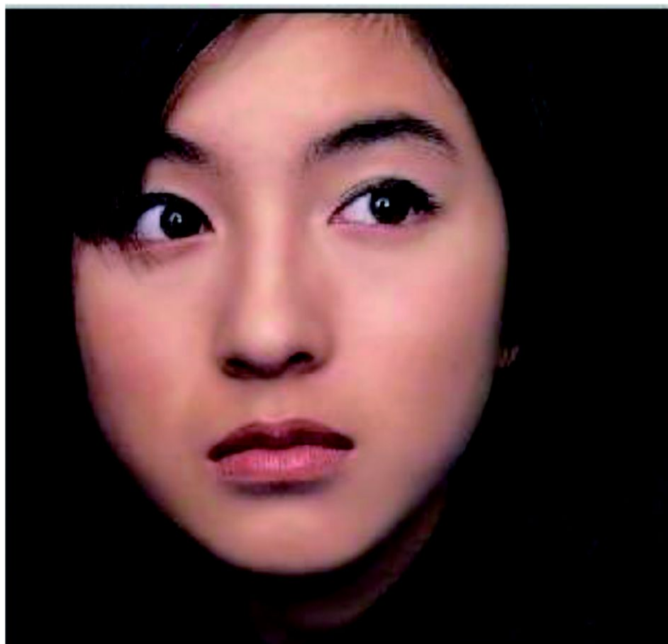


图6-18　执行高斯模糊后

【Step　8】如果肤色看起来不一致，可以选择“图像”→“调整”→“曲线”命令，将肤色适当提亮。

皮肤美化完成后，给图片加一个边框。

【Step　9】用“矩形选框”工具拉出比图片略小的选区，如图6-19所示。

图6-19　做矩形选区

【Step 10】按Q键再次进入快速蒙版编辑模式，如图6-20所示。

图6-20　进入快速蒙版编辑模式

【Step　11】选择“滤镜”→“滤镜库”→“画笔描边”→“喷溅”命令，参数设置自定义。

【Step　12】按Q键回到正常模式，再次对选区进行反选，并删除选中的区域，如图6-21所示。

图6-21　删除选区

【Step 13】选择“图层”→“图层样式”→“投影”命令，最终效果如图6-13所示。

任务小结

本任务的重点在于选中需要处理的区域。快速蒙版编辑因为可以用各种Photoshop　CS6工具对其进行编辑和修改，因此能够有效地帮助用户完成选区的选择，通过本任务的学习，读者可以同前面所学的选区工具进行比较，在实际的图像处理过程中，寻找最适合的方式完成选区的选择操作。

任务四　利用蒙版为黑白照

片上色

任务概述

项目二中曾经完成了一幅手绘黑白漫画的填色效果，结合图层蒙版工具和图层混合模式也能完成填色效果，本次任务就给读者介绍一下这种方法的应用，如图6-22和图6-23所示。

图6-22 原图

图6-23 效果图

任务实施

图片上色时要注意图片的细节，如果是单纯的填色则无须考虑原来图层的纹理信息，但是本次任务中是给一个人物上色，因此要考虑人物的五官、皮肤等细节的保留，图层混合模式的“颜色”模式是用“下面图层的亮度＋本图层的色相和饱和度”得到结果色的方式来计算颜

色叠加效果的，这样能够保留下面图层的纹理效果。

【Step　1】在Photoshop　CS6中打开图片“素材包\项目六\上色.jpg”，如图6-22所示，这是一张黑白照片，利用蒙版工具可以为照片上色。

【Step　2】新建图层，将图层名称改为“皮肤层”。将前景色设置为#D06840，填充前景色，然后把图层模式改为“叠加”，如图6-24和6-25所示。

图6-24　新建“皮肤层”

图6-25　叠加效果

【Step　3】为“皮肤层”添加图层蒙版，用柔角画笔，设置画笔的不透明度，将皮肤以外的区域涂出，如图6-26和图6-27所示。

图6-26　为“皮肤层”添加蒙版

图6-27　还原皮肤以外区域

【Step　4】新建图层“头发层”，将前景色设置为#FFF200，填充前景色并将图层模式改为“颜色”，不透明度设为66%，同时添加图层蒙版将头发以外区域还原，如图6-28所示。

图6-28　头发着色

小知识："图层模式"的更改、"不透明度"的调整使着色更为自然。

【Step 5】新建图层"衣服层"，将前景色设置为#9D080D，填充前景色并将图层模式改为"颜色"，添加图层蒙版恢复衣服以外区域，如图6-29所示。

图6-29　衣服着色

【Step　6】新建图层“眼睛”，设置前景色为#0054A6，填充前景色并设置图层模式为“颜色”，不透明度设为40%，同时添加图层蒙版，将眼睛以外的区域恢复，最终效果如图6-23所示。

小技巧：使用蒙版着色时，当前景色为“黑色”时，用画笔涂抹会擦除颜色；把前景色设置为“白色”时，用画笔涂抹将恢复刚擦除的颜色。

任务小结

通过本任务的学习，读者能够进一步掌握图层蒙版的操作，同时也能结合图层混合模式完成一些复杂的图像处理操作。

任务拓展

利用蒙版的方法将两张图片“素材包\项目六\mblx1.jpg”和“素材包\项目六\mblx2.jpg”合并，并做出如图6-30所示的签名艺术照。

图6-30　效果图

项目七　滤镜及其应用

本项目主要介绍如何利用Photoshop　CS6的滤镜完成对图像的特效处理。通过本项目的学习，读者可以完成更加炫目的图像特效以达到期望的平面设计效果。

任务一　炫彩光线的制作

任务概述

本任务运用Photoshop　CS6的滤镜功能，手工绘制炫目的线条效果来介绍Photoshop CS6中基础滤镜的使用，如图7-1所示。

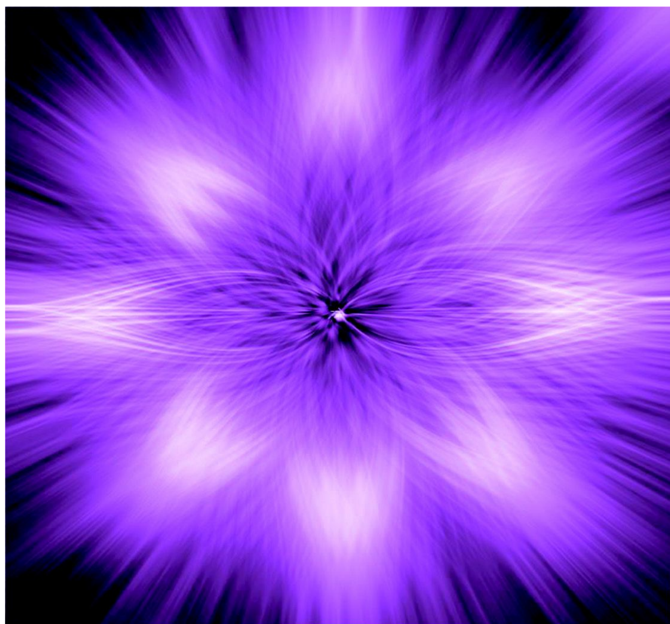


图7-1　效果图

任务实施

1. 预备知识

- 滤镜

滤镜是一组用于制作图像特效的常用工具，它可以用于当前图层，也可以应用于某个选定区域。滤镜还可以重叠使用以达到更加特殊的效果。

- 滤镜的使用方法

滤镜的使用非常简单，选择需要设置滤镜效果的对象，利用“滤镜”菜单选择所需的滤镜对象，设置好对应的滤镜参数即可在目的区域完成特效制作。

在滤镜使用过程中可以参考以下技巧：

①在对局部图像进行滤镜处理时，为了使该区域与原图像衔接自然，可以为选区设定相应的羽化值。

②如果图像分辨率高，为了不占用过大的内存，可先在小部分区域找到合适的参数值再应用于全图像。

③如果希望以后还能修改滤镜设置且不破坏原图像，可以选择“滤镜”→“转换为智能滤镜”命令再进行滤镜处理即可。

- 滤镜的分类

Photoshop CS6将滤镜分为两大类：基础滤镜和特殊滤镜。

基础滤镜一共分为9组。同以前版本相比，Photoshop CS6的基础滤镜在格局上做了一部分的改动，在某些滤镜组中新增加了一些滤镜效果，如模糊滤镜组新增了3个滤镜；同时也删除了一些滤镜组，如画笔描边滤镜组整体从基础滤镜布局中去掉，但是依然可以在滤镜库中找到对应的滤镜。

在Photoshop CS6中的基础滤镜分别是：风格化滤镜组、模糊滤镜组、扭曲滤镜组、锐化滤镜组、视频滤镜组、像素化滤镜组、渲染滤镜组、杂色滤镜组、其他滤镜组。

Photoshop CS6还提供了滤镜库、自适应广角、镜头校正、液化、油画、消失点6个具有特殊功能的滤镜，它们都有各自独特的操作方法。

2. 实例操作

【Step 1】新建文件“炫目光线”，长度和宽度均设定为800像素，分辨率为96像素/英寸，填充背景色为黑色。

【Step　2】双击“背景”图层，默认弹出的对话框设置，将背景图层转换为普通图层“图层0”。

【Step　3】选择“滤镜”→“渲染”→“镜头光晕”命令，设置镜头为50～300 mm聚焦，并调整其位置，如图7-2所示。

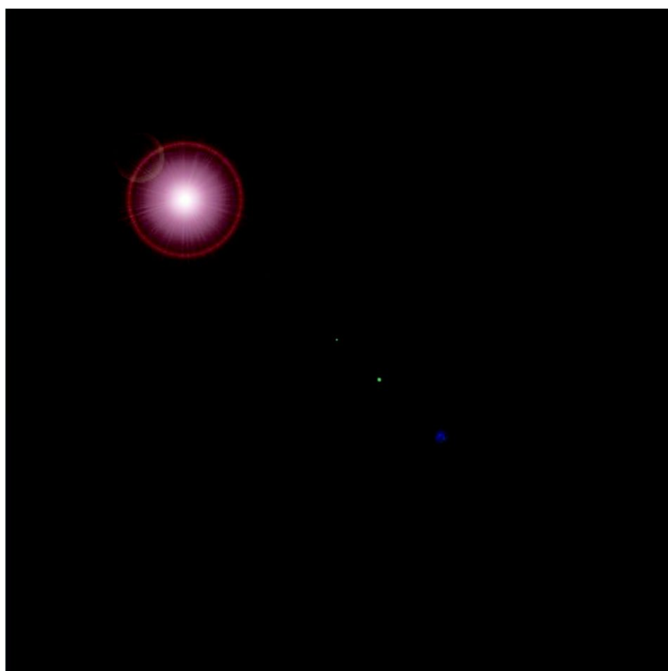


图7-2　镜头光晕滤镜的效果

【Step 4】采用同样的方法在图层的4个角落分别添加相同的镜头光晕效果，如图7-3所示。

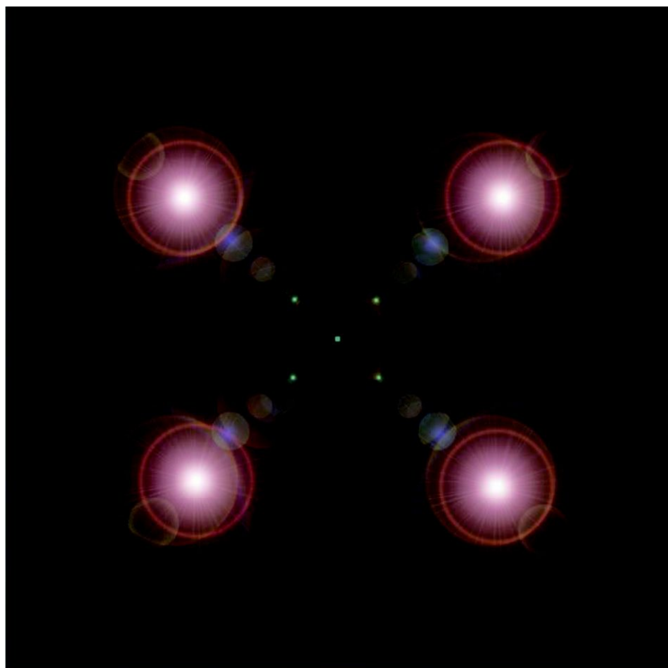


图7-3　4个镜头光晕效果

小提示：如果要重复执行相同的滤镜操作可以按Ctrl＋F键；如果是执行相同的滤镜但是需要修改设置值，例如上图的镜头角度，则需要按Shift＋Ctrl＋F快捷键。

【Step　5】为了丰富最后的线条效果，再添加几个镜头光晕效果，如图7-4所示。

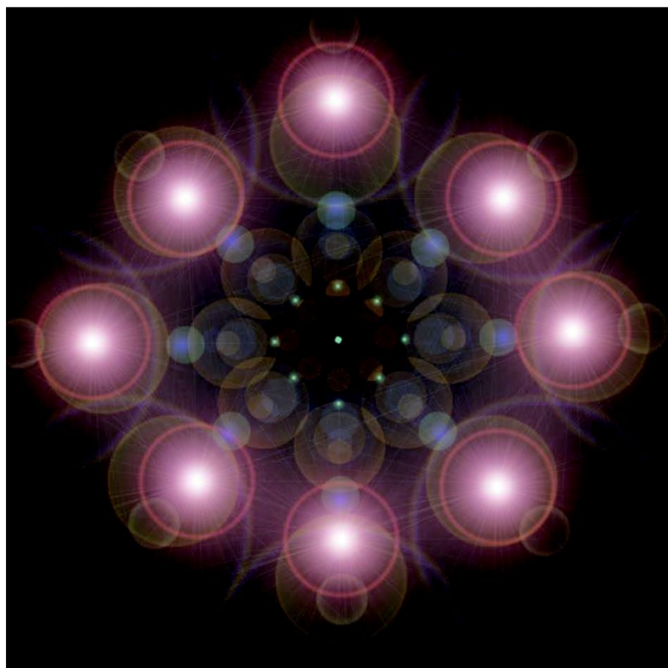


图7-4　添加新的镜头光晕效果

【Step　6】为了调整出统一的色调，选择“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，将饱和度调整为-100，将整个图像去色，如图7-5和图7-6所示。

图7-5　“色相/饱和度”对话框

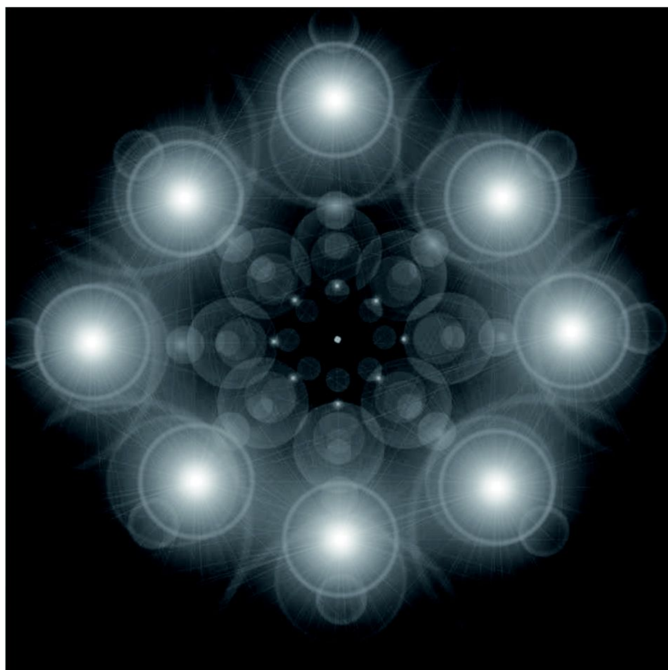


图7-6　去色后的效果

小提示：打开“色相/饱和度”对话框的快捷键是Ctrl+U。

【Step　7】为了制作出线条的效果，首先需要使图像有线条，此时可以选择“滤镜”→“像素化”→“铜板雕刻”命令，设置如图7-7所示，效果如图7-8所示。

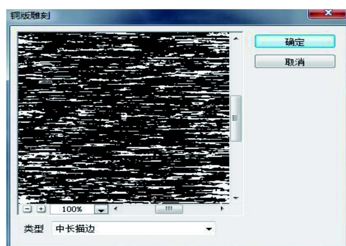


图7-7　“铜板雕刻”对话框

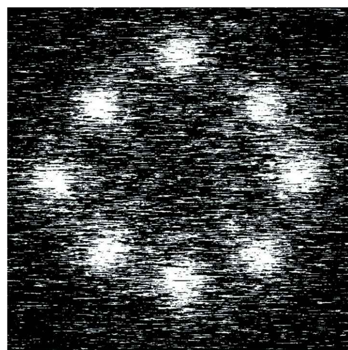


图7-8　线条效果

【Step　8】拉伸线条使其变长。选择“滤镜”→“模糊”→“径向模糊”命令，设置如图7-9所示，效果如图7-10所示。

图7-9　“径向模糊”对话框

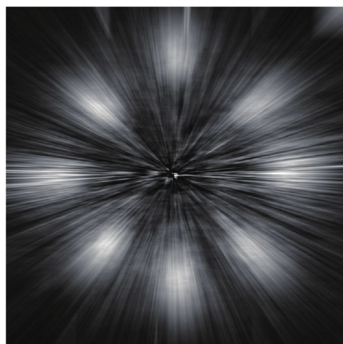


图7-10　拉伸线条效果

【Step　9】再次选择“滤镜”→“模糊”→“径向模糊”命令，进一步拉长线条，效果如图7-11所示。

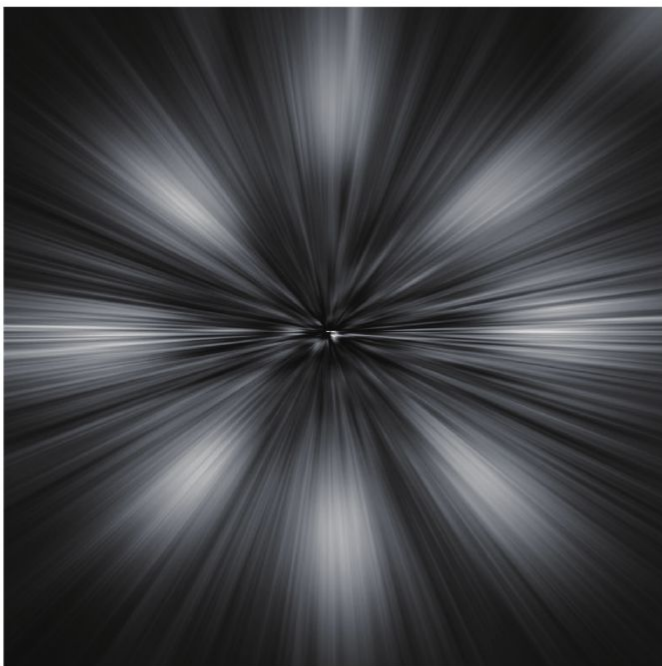


图7-11　进一步拉伸线条

【Step 10】选择“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，勾选“着色”，设置如图7-12所示，将图像调整成单色，效果如图7-13所示。

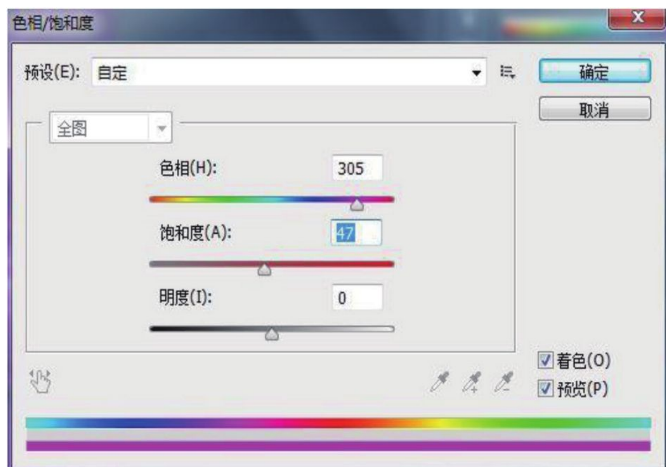


图7-12 “色相/饱和度”对话框

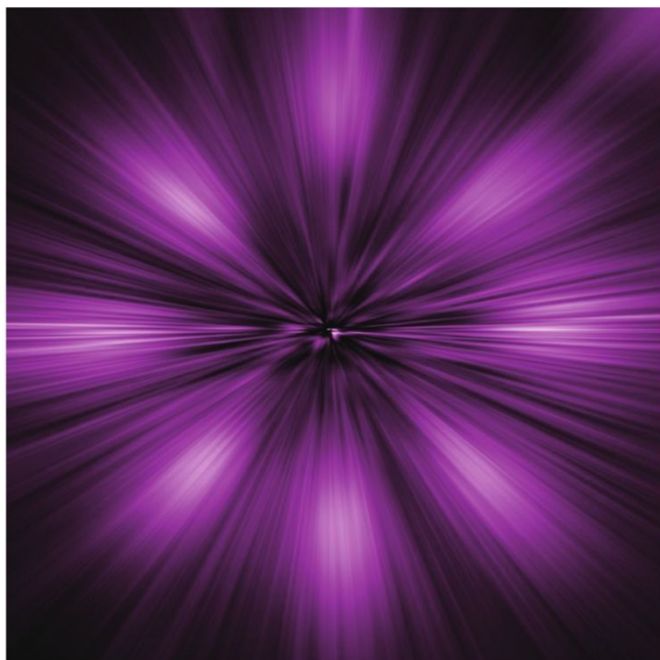


图7-13 单色效果

【Step 11】将“图层0”复制得到“图层0副本”，并将该图层的混合

模式调整为“滤色”，得到如图7-14所示的提亮图像的效果。

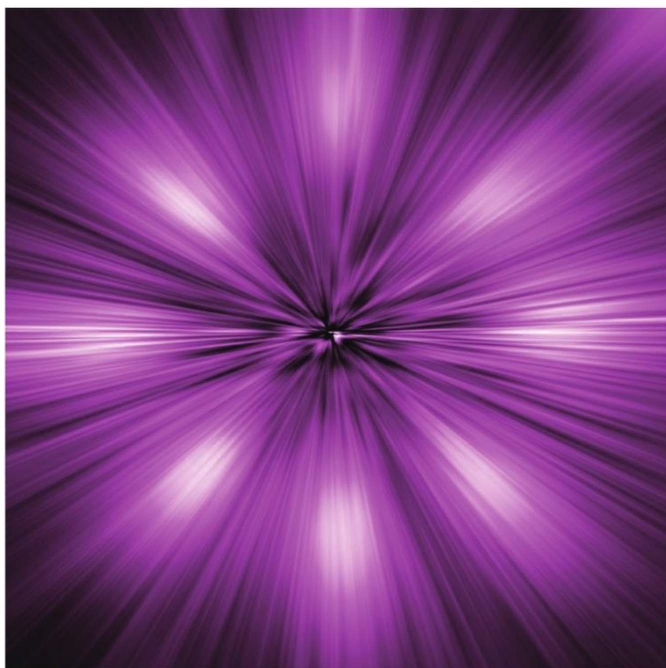


图7-14　提亮效果

【Step 12】仔细观察线条的花瓣形状，可以借助滤镜将拉伸的线条进行扭曲得到。选择“滤镜”→“扭曲”→“旋转扭曲”命令，设置如图7-15所示，效果如图7-16所示。

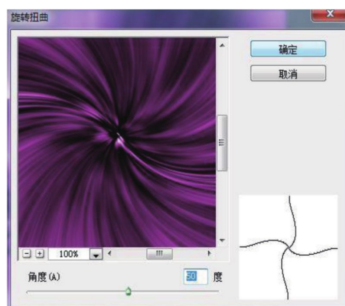


图7-15　“旋转扭曲”对话框

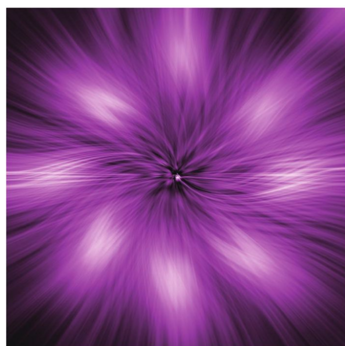


图7-16　扭曲效果

【Step 13】现在花瓣的形状只有单边，因此再选择“滤镜”→“扭曲”→“旋转扭曲”命令，设置反方向的扭转角度，如图7-17所示，最终效果如图7-1所示。

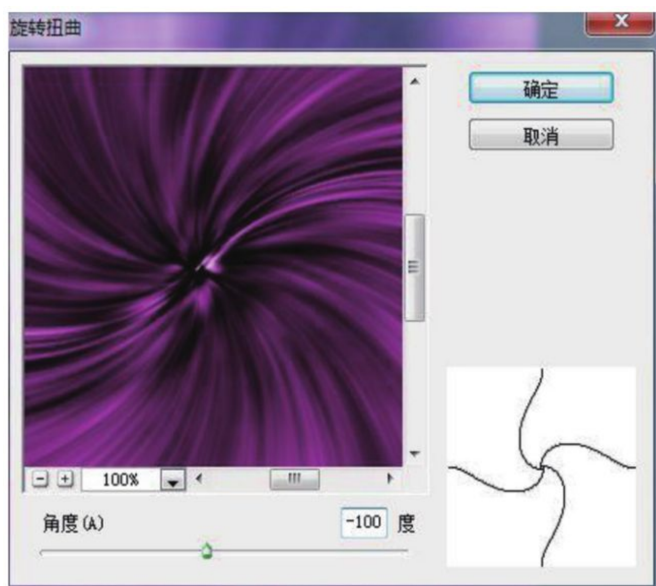


图7-17 “旋转扭曲”对话框

任务小结

本任务综合应用基础滤镜完成一个图片效果的制作，通过本任务的学习，读者可以掌握滤镜的基本用法，同时对基础滤镜有一个基本认识。滤镜的使用，请读者在实际应用中慢慢积累和熟悉。

任务拓展

请读者利用滤镜制作出如图7-18所示的螺旋眩光效果。

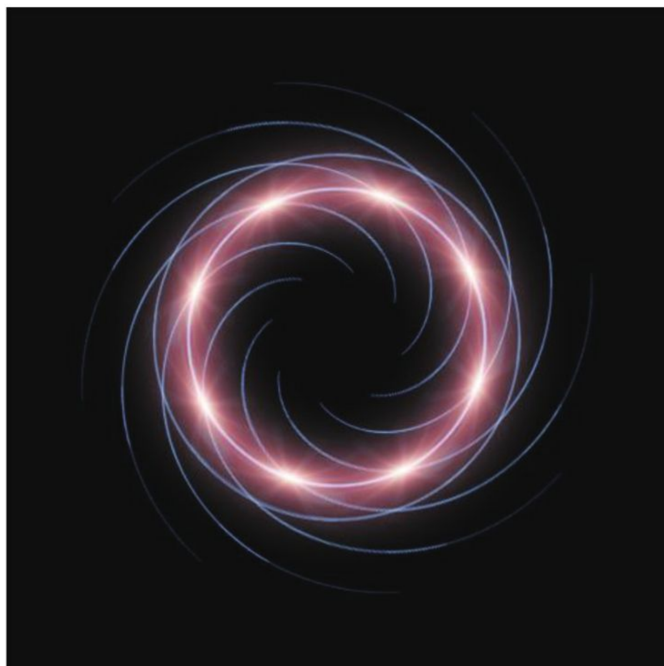


图7-18　效果图

任务二　照片矫正

任务概述

由于照片拍摄角度问题，客户手中的一张建筑工地照片严重畸变，如图7-19所示，客户希望能够将其矫正，恢复正常的拍摄角度，如图7-20所示。

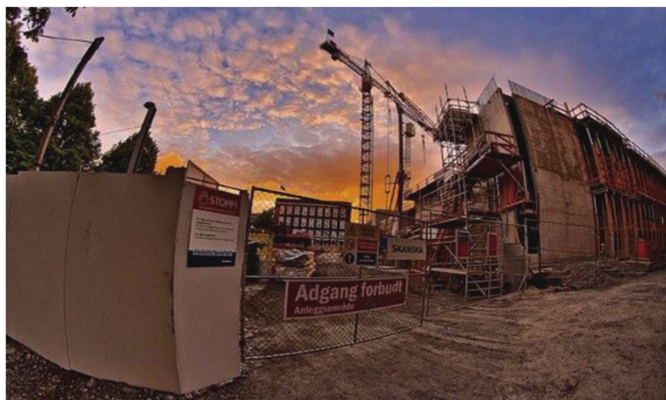


图7-19　原图

图7-20　效果图

任务实施

1. 预备知识

- 自适应广角滤镜

自适应广角滤镜可以用来矫正广角镜头畸变，同时还可以用于找回由于拍摄时相机倾斜或仰俯丢失的平面。

自适应广角功能的设计思路是由用户直接在画面中指定直线段。在原始照片中，由于畸变原本应该是直线的线段变成曲线。系统会将任何用户指定的线条变成直线，从而实现矫正畸变的目的。

2. 实例操作

小练习：请读者先练习自适应广角滤镜的基本使用方法。

【Step 1】在Photoshop CS6中打开图片“素材包\项目七\建筑工地.jpg”，如图7-19所示。

【Step 2】选择“滤镜”→“自适应广角”命令，打开编辑窗口，如图7-21所示。此操作默认有4种自适应方式：鱼眼、透视、自动和完整球面。

图7-21 自适应广角编辑窗口

【Step 3】单击左侧工具栏中的“约束工具”，然后在画中有畸变的位置沿着场景边缘画一条直线，这条线会自动沿着变形曲面计算广角畸变，最后约束线会自动将画面因广角产生的畸变纠正，如图7-22所示。

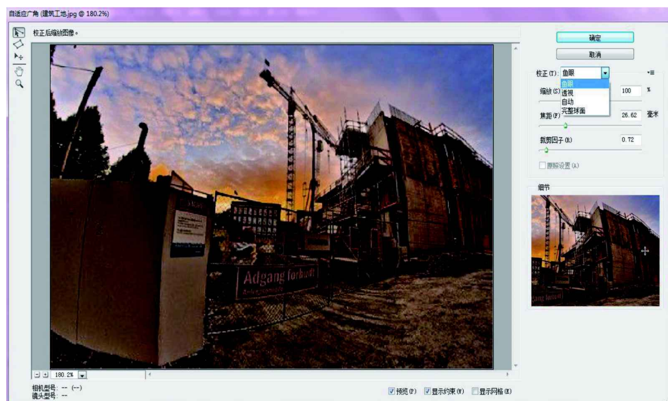


图7-22　约束线的矫正

【Step　4】经过“自适应广角”滤镜矫正过的图片会有部分地方变形缺失，此时可以利用裁切工具裁掉部分区域以获得矫正后的图片，如图7-23所示。

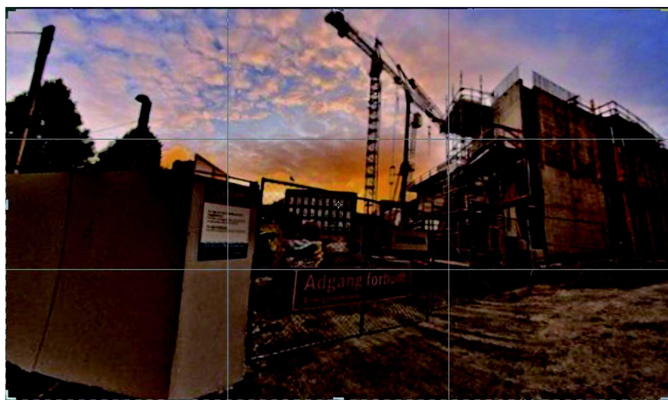


图7-23　裁切变形的部分

【Step 5】最终完成效果如图7-20所示。

小知识：利用“自适应广角”工具约束直线段和角度的特点可以找回丢失的平面。例如，如果在拍摄中相机倾斜或仰俯，则原来应该是标准矩形的被拍摄成梯形或菱形。在Photoshop　CS6之前的版本中可以使用“镜头矫正”工具进行矫正，但如果同时存在前后和上下倾斜，要找到正确的平面就会非常困难。

使用“自适应广角”工具则只需定义被摄体表面的线段，并约束其角度为水平或垂直即可。

任务小结

通过本任务的学习，读者能够挖掘出特殊滤镜的不同操作方法，并能够将其应用到适当的场合完成图像的后期处理。

任务拓展

请利用“镜头矫正”滤镜将图片“素材包\项目七\城堡.jpg”的拍摄视角修正为正面平视的角度，如图7-24所示。

图7-24　原图

知识点

“镜头矫正”滤镜根据各种相机与镜头的测量自动矫正，可以轻易消除桶状和枕状变形、相片周边暗角，以及造成边缘出

现彩色光晕的色相差。

思考：请读者思考并练习“油画”滤镜的使用方法。

任务三　去除照片中的瑕疵

任务概述

人们拍摄照片后常会发现照片中出现了不该出现的图像信息，如果不能进行二次拍摄就可以借助Photoshop　CS6来完成照片的修饰和处理。照片修饰处理的方式有多种，如借助基础的工具操作，而本任务则是通过Photoshop CS6的“消失点”滤镜来实现。

客户拍摄了房间的一角，但是照片中出现了不该出现的一双拖鞋，如图7-25所示，由于时间原因，客户不能重新拍摄，因此希望能够将拖鞋从照片中去除掉，如图7-26所示。

图7-25　原图

图7-26　效果图

任务实施

1. 预备知识

● “消失点”滤镜

“消失点”滤镜可以简化为在包含透视平面（如墙壁、地面）的图像中进行的透视校正编辑的过程。在“消失点”滤镜的对话框中，用户可以在图像中指定平面，然后应用绘画、仿制、复制或粘贴以及变换等编辑操作，所有操作都将采用用户所处理平面的透视。

2. 实例操作

【Step 1】在Photoshop CS6中打开图片“素材包\项目七\门.jpg”，如图7-25所示。

思考：请读者首先对照片进行分析，拖鞋的每一部分分别用什么来代替才不会留下明显的人工修改的痕迹？

【Step 2】选择“滤镜”→“消失点”命令，打开“消失点”滤镜对话框。

【Step 3】首先去除拖鞋的下半部分。在适当的位置绘制一个取样平面，如图7-27所示。

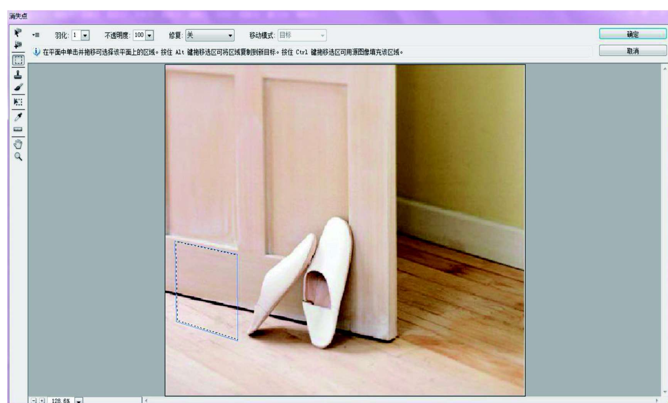


图7-27　取样平面

【Step 4】利用选框工具在平面内绘制一个取样选区，按住Alt键拖动选区覆盖拖鞋下半部分区域，如图7-28所示。

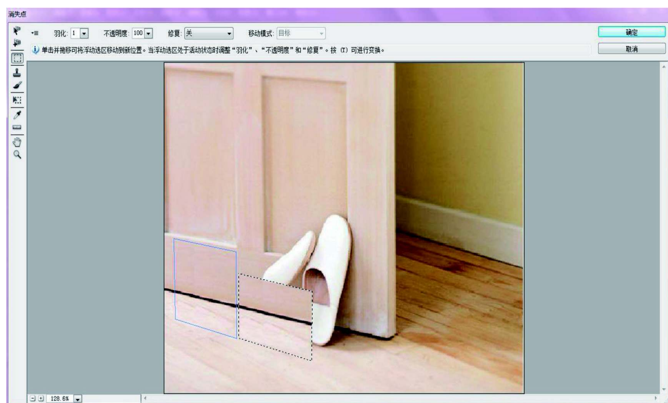


图7-28　取样覆盖下半部分

【Step 5】移动取样平面到另一取样区域，并用相同的方法覆盖拖鞋的上半部分，如图7-29所示。

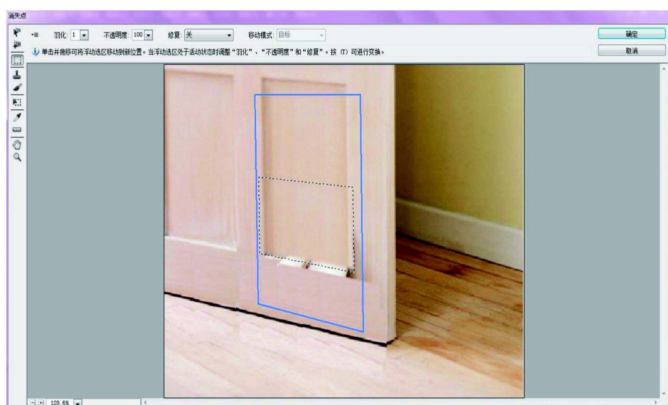


图7-29　取样覆盖上半部分

【Step 6】对于门框边线部分，再次移动取样平面到适当位置并执行图章工具进行覆盖，如图7-30所示。

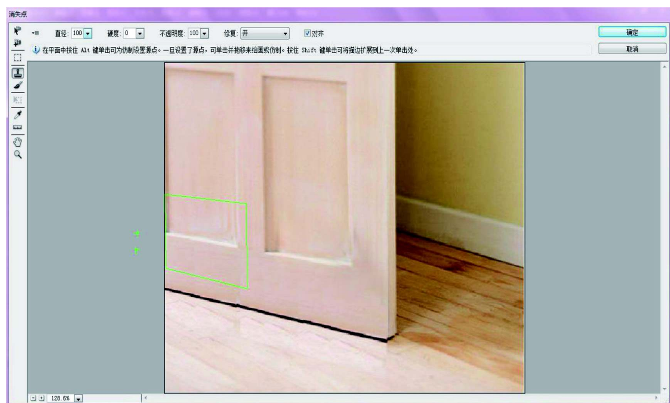


图7-30　取样覆盖中间区域

【Step 7】最终完成效果如图7-26所示。

任务小结

通过本任务的学习，读者能够掌握“消失点”滤镜的基本使用方法，并能利用此滤镜完成一些图像的修饰处理。

任务拓展

请读者打开图片“素材包\项目七\孩子.jpg”，如图7-31所示，利用“消失点”滤镜去除背后的人物。

图7-31 原图

扩展知识 滤镜的作用与效果

风格化滤镜组主要通过移动和置换图像的像素并提高图像像素的对比度来产生印象派及其他风格化效果	
查找边缘	使图像中相邻颜色之间产生用铅笔色勾勒过的轮廓效果
等高线	沿图像的亮区和暗区的边界绘出细且颜色较浅的轮廓效果
风	在图像中添加一些细小的水平线来模拟风吹的效果
浮雕效果	将图像中颜色较亮的部分分离处理，并将周围颜色降低以生成浮雕效果
模糊滤镜组通过平衡图像中已定义的线条和遮蔽区域的清晰边缘旁边的像素，以柔化选区或整个图像，使变化显得柔和	
表面模糊	用于创建特殊效果并消除杂色或粒度，它可以在保留边缘的同时模糊图像
动感模糊	通过对图像中某一方向上的像素进行线性位移来产生运动的模糊效果
高斯模糊	对图像总体进行模糊处理
径向模糊	使图像产生旋转或放射状模糊效果
镜头模糊	使图像模拟摄像时镜头抖动时产生的模糊效果
场景模糊	可以用于制造景深的效果
光圈模糊	通过添加控制点、控制模糊范围、过渡层次得到一种自然的大光圈镜头景深效果
倾斜偏移	用来模拟移轴镜头的虚化效果
扭曲滤镜组用于对图像进行几何扭曲，创建3D或其他整形效果	
波浪	使图像产生波浪涌动的效果
波纹	使图像产生水波荡漾的涟漪效果
极坐标	通过改变图像的坐标方式使图像产生极端变形的效果
球面化	通过将选区折成球形，扭曲图像以及伸展图像以适合选中的曲线，使图像产生3D效果
水波	可根据选区中像素的半径将选区径向扭曲，模拟水池中的波纹
锐化滤镜组是通过增强相邻像素之间的对比度来使图像变得更加清晰	
USM锐化	增大相邻像素之间的对比度而使图像变得清晰
锐化	聚焦图像并提高其清晰度
视频滤镜组是将普通的图像转换成视频设备可以接收的图像	

续表

像素化滤镜组主要通过将图像中相似颜色值的像素转化成单元格的方法，使图像分块或平面化	
彩色半调	可以模拟在图像的每个通道上使用放大的半调网屏的效果
晶格化	可以使像素结块形成多边形的纯色
铜版雕刻	在图像中随机分布各种不规则的线条和虫孔斑点，从而产生镂刻的版画效果
渲染滤镜组主要用于模拟光线照明效果	
光照效果	可以对图像使用不同类型的光源进行照射，从而使图像产生类似三维照明的效果
镜头光晕	通过为图像添加不同类型的镜头，从而产生模拟镜头产生的眩光效果
云彩	通过在前景色和背景色之间随机地抽取像素并完全覆盖图像，从而产生类似柔和云彩的效果
杂色滤镜组主要用来向图像中添加杂点或去除图像中的杂点	
蒙尘与划痕	该滤镜通过更改相异的像素减少杂色
去斑	通过对图像进行轻微的模糊、柔化，从而达到掩饰图像中细小斑点、消除轻微折痕的效果
添加杂色	可以将随机的像素应用于图像，模拟在高速胶片上拍照的效果
其他滤镜组包含5个滤镜，除了允许自行创建滤镜的“自定义”滤镜外，也有用于修改蒙版、在图像中使选区发生位移和快速调整颜色的滤镜等	

项目八　综合实训

通过综合实例的制作让读者了解图形图像处理的综合处理过程及其方法。

实训一　制作炫酷的光线文字

实训要求

利用文字和多种滤镜效果制作炫酷的光线文字。

实训效果展示

文字效果如图8-1所示。

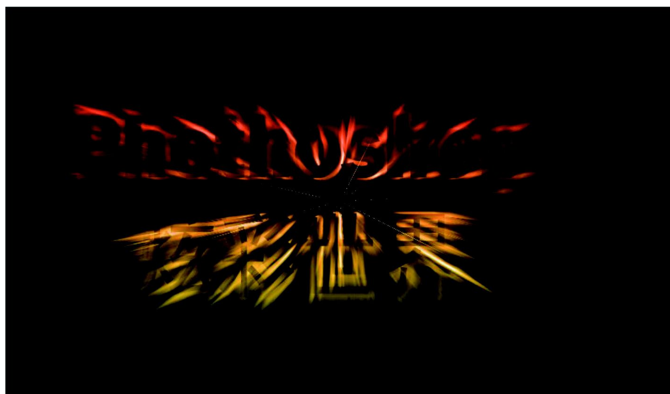


图8-1　效果图

实训操作步骤

【Step　1】首先创建白色背景的新文档（1000×500px），然后使用“横排文字工具”输入文字“Photoshop炫彩世界”，如图8-2所示。

图8-2　新建文件和文字图层

【Step　2】右键单击文字图层，选择“栅格化文字”命令，把文字图层变为普通图层，栅格化之后调整文字的位置到画布的中间。

【Step　3】按住Ctrl键，单击文字图层的缩略图，载入文字选

区，如图8-3所示。

图8-3　载入选区

【Step　4】在菜单栏选择“选择”→“存储选区”命令，打开存储选区对话框，设置选区名称为“文字”，单击“确定”按钮，如图8-4所示。

图8-4　建立文字选区

【Step　5】此时在“通道”面板中就会出现一个名为“文字”的通道，如图8-5所示。

图8-5　形成“文字”通道

【Step　6】按Ctrl＋D快捷键取消选择，然后在菜单栏中选择“编辑”→“填充”命令，打开“填充”对话框，设置如图8-6所示。

图8-6　填充图层

【Step　7】在菜单栏选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，设置半径为2.5，如图8-7所示。

图8-7　高斯模糊设置

【Step　8】在菜单栏选择“滤镜”→“风格化”→“曝光过度”命令，效果如图8-8所示。

图8-8　“曝光过度”滤镜效果

【Step 9】按Ctrl＋L快捷键打开“色阶”对话框，按如图8-9所示进行调整，调整后的效果如图8-10所示。

图8-9　“色阶”调整

图8-10　调整色阶后效果

【Step　10】选中栅格化后的文字图层，按Ctrl＋J快捷键复制出副本图层，如图8-11所示。

图8-11　复制图层

【Step　　11】选择副本图层，然后在菜单栏选择“滤镜”→“扭曲”→“极坐标”命令，设置“极坐标到平面坐标”效果，如图8-12所示。

图8-12　设置“极坐标”滤镜

【Step 12】选择“图像”→“旋转画布”→“90度（顺时针）”命令，把画布顺时针旋转90度，如图8-13所示。

图8-13　旋转画布

【Step　13】按Ctrl＋I快捷键进行反相，然后选择“滤镜”→“风格化”→“风”命令，方法为“风”，方向为“从右”，如图8-14所示。

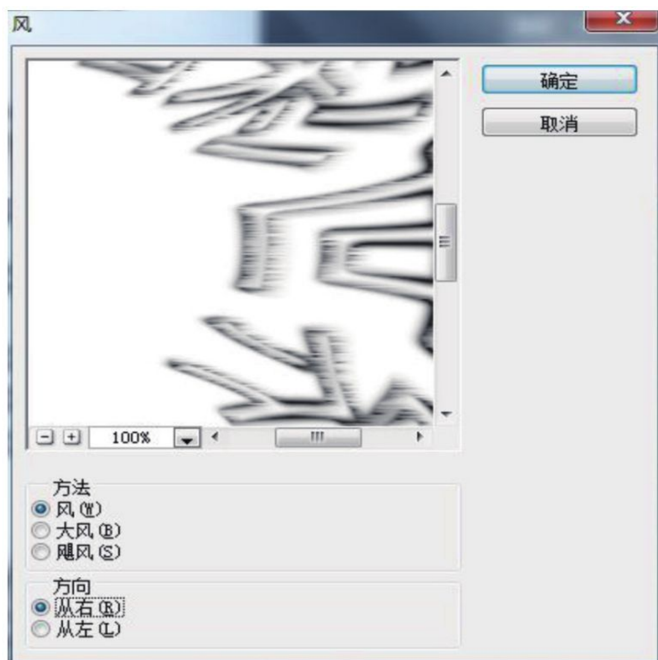


图8-14　添加“风”效果

【Step　14】按4次Ctrl＋F快捷键，重复执行4次“风”效果，如图8-15所示。

图8-15　重复执行“风”滤镜效果

【Step　15】按Ctrl＋I快捷键进行反相，然后按4次Ctrl＋F快捷键，执行4次“风”效果，如图8-16所示。

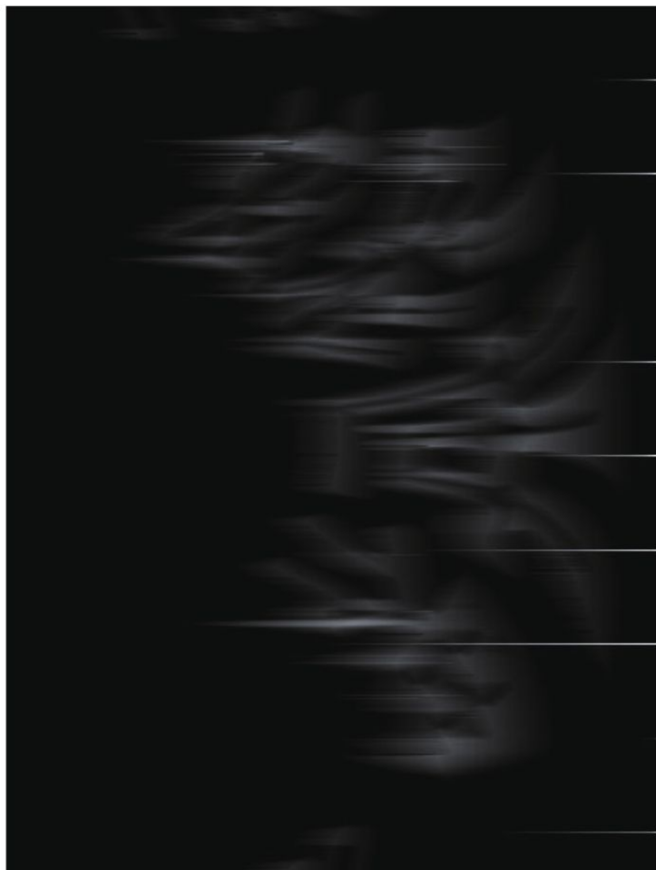


图8-16　反相再次执行“风”滤镜效果

【Step 16】选择“图像”→“调整”→“自动色调”命令，增加图像的亮度，如图8-17所示。

图8-17　“自动色调”调整效果

【Step 17】选择“图像”→“旋转画布”→“90度（逆时针）”命令，把图像转回原位，如图8-18所示。

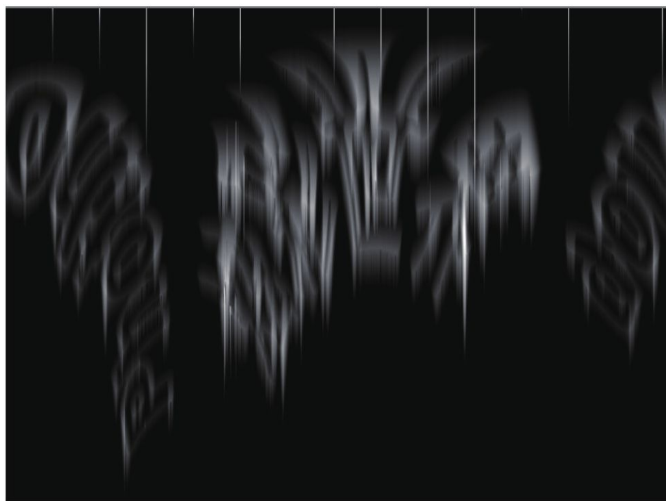


图8-18　画布逆旋转

【Step　18】选择“滤镜”→“扭曲”→“极坐标”命令，设置“从平面坐标到极坐标”效果，如图8-19所示。

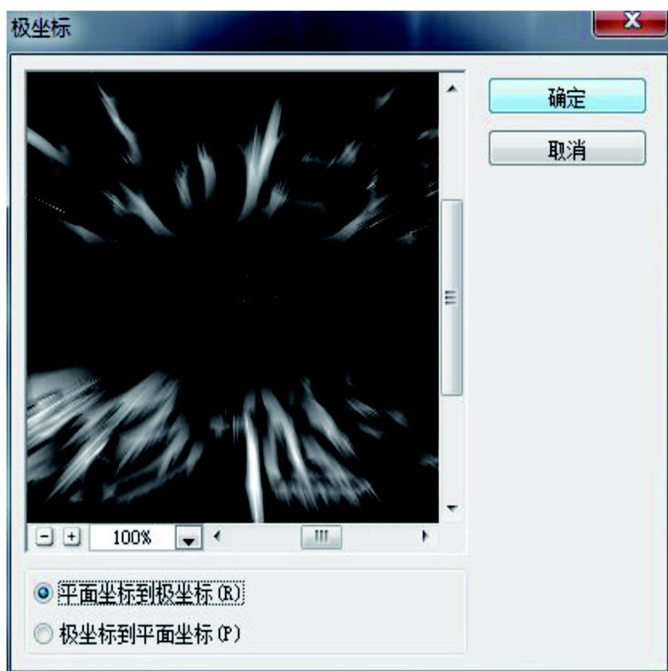


图8-19　“极坐标”滤镜设置

【Step 19】设置副本图层的混合模式为“滤色”，如图8-20所示。

图8-20　设置图层叠加效果

【Step 20】在图层面板中单击“创建新的填充或调整图层”按钮，选择“渐变”命令，打开“渐变填充”对话框，设置如图8-21和图8-22所示。

图8-21　新建“填充”图层并设置

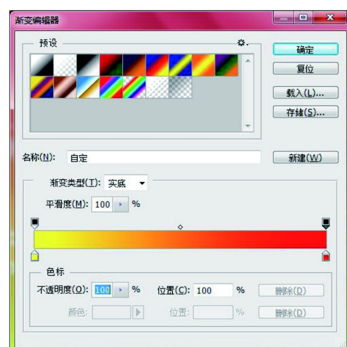


图8-22　“渐变编辑器”设置

【Step　21】设置“渐变填充1”图层的混合模式为“颜色”，得到如图8-23所示效果。

图8-23　图层叠加效果

【Step 22】选择“原文字图层”（即最初的文字图层），然后在菜单栏选择“滤镜”→“模糊”→“径向模糊”命令，设置数量为“65”，模糊方法为“缩放”，品质为“最好”，如图8-24所示。

图8-24　对底层文字进行径向模糊处理

【Step　23】打开“通道”面板，然后按住Ctrl键，单击“文字”通道的缩略图，载入文字选区，选择“编辑”→“填充”命令，填充黑色，混合模式为“正常”，如图8-25所示。

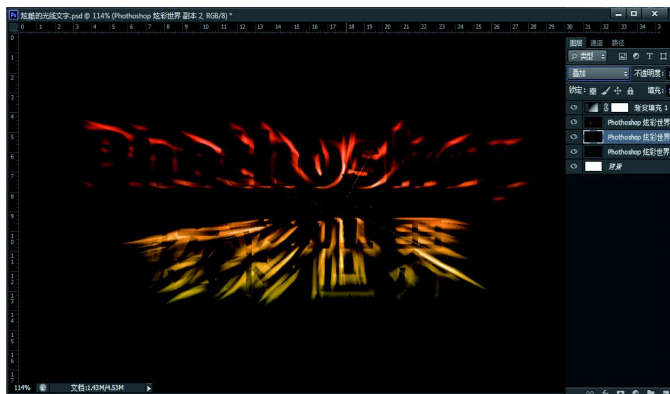


图8-25　载入并填充文字选区

【Step　24】按Ctrl＋J快捷键将底层文字复制出副本2图层，并设置其混合模式为“叠加”，最终效果如图8-1所示。

实训二　制作音乐海报

实训要求

利用钢笔工具、图层样式等方式绘制出一张音乐海报。

实训效果展示

海报效果如图8-26所示。

图8-26　音乐海报

实训操作步骤

【Step　1】新建一个文件，将其命名为“音乐海报”，设置文件参数如图8-27所示。

图8-27　新建文件

【Step　2】选择“渐变工具”，设置渐变颜色为（100,93,40,2）到

（93,90,85,77），设置渐变方式为线性渐变，并在“背景”图层从上往下拖动生成渐变，如图8-28所示。

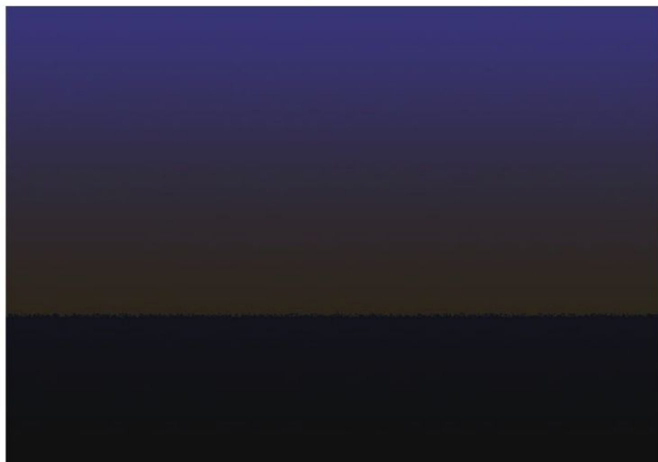


图8-28　渐变填充背景图层

【Step 3】打开图片“素材包\综合实训\耳机.tif”，并利用“移动工具”将耳机拖拽到“音乐海报”中，利用“自由变换”命令调整耳机的大小和位置，并修改图层名称为“耳机”，如图8-29所示。

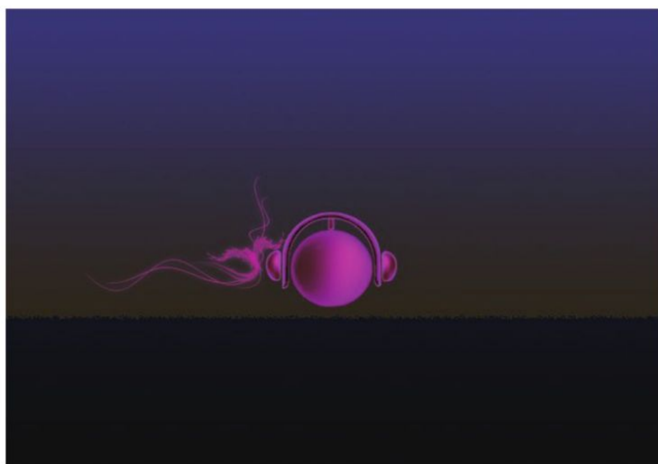


图8-29　添加素材

【Step　4】复制“耳机”图层获得“耳机副本”图层，并将“耳机副

本”图层进行水平翻转，适当移动该图层的位置，使其与“耳机”图层共同构成如图8-30所示效果。

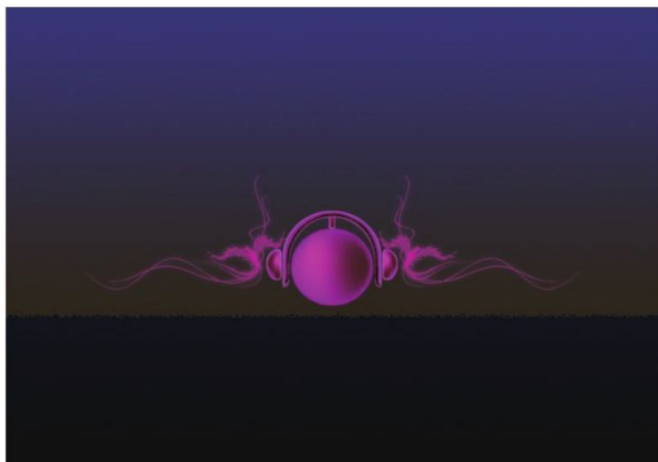


图8-30　复制图层

【Step　5】选择“文字工具”，设置字体为“华文琥珀”，文字大小为40，颜色为黑色；分别输入“天”“语”“音”“乐”并形成4个文字图层；然后使4个文字图层的位置如图8-31所示。

图8-31　添加主题文字

【Step 6】将4个文字同时栅格化为普通图层，如图8-32所示。

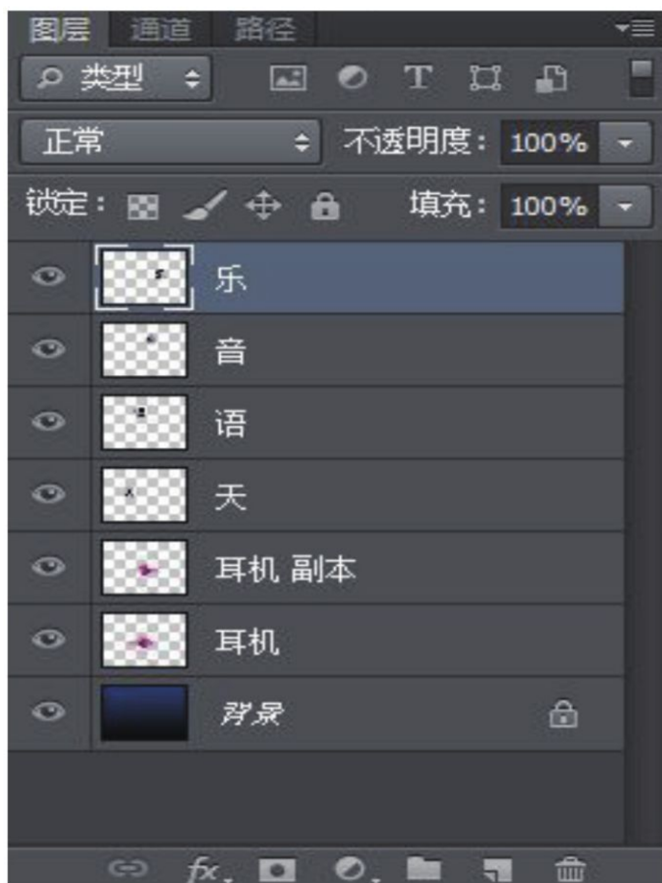


图8-32　栅格化文字图层

【Step 7】选择“乐”图层，按住Ctrl键选择“乐”图层缩略图载入该图层的选区，并进入“路径”调板，按住Alt键单击调板下方的“从选区生成工作路径”按钮，设定弹出窗口的容差值为2，生成工作路径，重命名为“乐”，如图8-33所示。

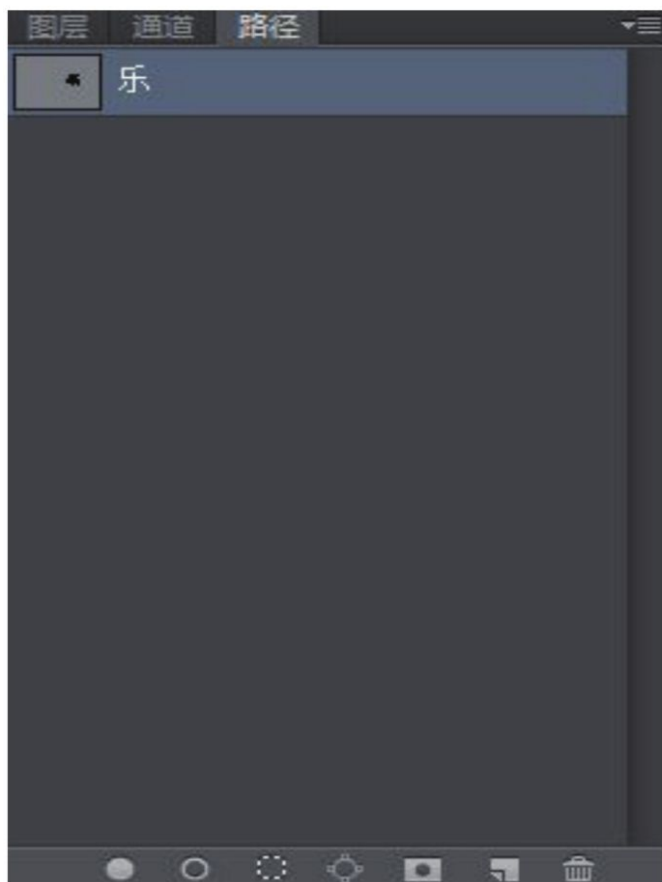


图8-33　生成文字路径

【Step　8】选择“直接选择”工具，对“乐”路径进行修改，得到如图8-34所示的路径效果。

图8-34　修改文字路径

小提示：此处路径的修改，读者可以按照自己的喜好完成。

【Step　9】按Ctrl＋Enter快捷键将修改后的路径转换为选区，适当平滑选区；选择“渐变工具”，调整一个适合整体色调的颜色渐变并对选区填充渐变效果，如图8-35所示。

图8-35　重新填充文字选区

【Step 10】用相同的方法完成其他几个文字的变形和颜色填充，得到如图8-36所示效果。

图8-36 所有文字形状的修改

【Step 11】合并4个文字所在的图层，并将合并后的图层命名为“文字”，同时在该图层的下方新建一个图层，并命名为“文字副本”，如图8-37所示。

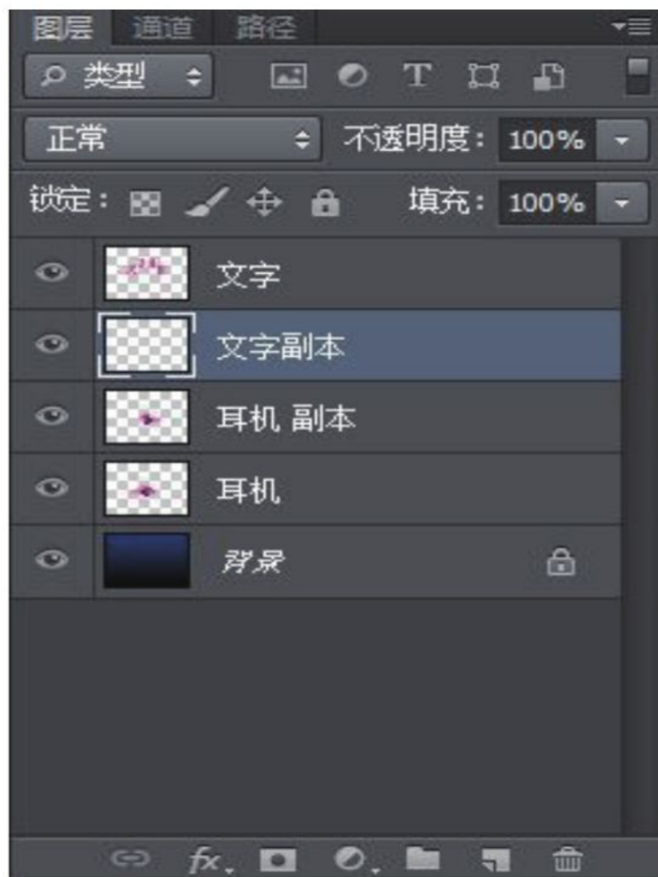


图8-37　合并并复制文字图层

【Step　12】按住Ctrl键选择“文字”图层缩略图载入该图层的选区，利用方向键向下移动4次，向右移动2次。

【Step　13】设置前景色为（14,84,9,0），选择“文字副本”图层，填充选区，形成文字的厚重感和立体感；双击“文字副本”名称右边空白处调出“图层样式”对话框，对该图层添加描边样式，设置描边的颜色为（44,100,23）；同时添加外发光效果（参数读者可以自行设置），得到如图8-38所示效果。

图8-38　填充文字选区并设置图层样式

【Step　14】用“文字工具”添加其他文字，得到如图8-39所示效果。

图8-39　添加其他文字

【Step　15】新建图层“星光”，设置前景色为白色，选择“画笔工具”，在画笔预设中载入“素材包\综合实训\笔刷”下的两组星光笔刷，调整画笔大小，在“星光”图层中绘制星光效果，得到如图8-40所示效果。

图8-40　星光效果

【Step　16】在所有图层的最上面新建一图层，并将其命名为“色彩叠加”，选择“渐变工具”，并设置渐变颜色为（69,78,0,0）到（0,0,0,0），在图层中从上往下拖动实现线性渐变；更改图层的混合模式为“叠加”，使得图像色彩更加丰富，最终效果如图8-26所示。

实训三　制作电影海报

实训要求

电影海报中常常用到一种称作“蒙太奇”的设计手法，这种方法将多幅不同或相同的图片进行虚化后叠加，产生出空间上的交错，用以烘托画面气氛。制作出这种效果需要用到Photoshop　CS6中的“蒙版”功能。而图层叠加的方法有很多种，需要根据画面和设计而定。

实训效果展示

电影海报效果如图8-41所示。

图8-41　电影海报

实训操作步骤

【Step 1】选择“文件”→“新建”命令，打开“新建”对话框，设置图像宽度为400像素，高度为580像素，背景色为白色，如图8-42所示。

图8-42 “新建”对话框

【Step 2】确定前景色为黑色，背景色为白色，选择“滤镜”→“渲染”→“云彩”命令，为图像画布添加“云彩”效果，如图8-43所示。

图8-43　分层云彩

【Step　3】选择“文件”→“打开”命令，打开图片“素材包\综合实训\武士1.jpg”，如图8-44所示。

图8-44　打开“武士1.jpg”

【Step　4】观察图像可以发现，画面中除人物图像外其余大部分为白色，因此“魔棒工具”是最合适的选取工具，从工具箱中选择“魔棒工具”，设置“魔棒工具”参数，容差：32，选择“消除锯齿”和“连续”选项，在图像中白色部分单击鼠标左键，图像中连续的白色像素被选中，然后，按住Shift键，在图像中其余白色部分处单击，最后使用“多边形索套工具”对选区进行简单的修饰，人物图像即被完美地勾选出来，如图8-45所示。

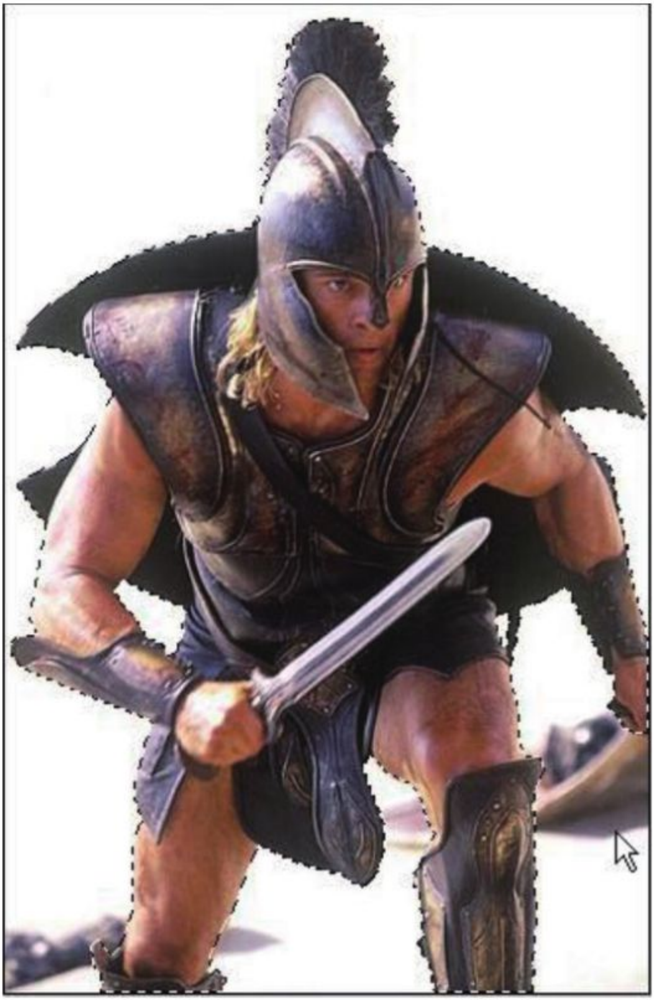


图8-45　选取人物

【Step　5】在放置图像之前，先选择“选择”→“羽化”命令，对选区边界进行大约1个像素的柔化处理；然后使用“移动工具”将人物图像拖动到先前的海报图像画布中，并调整其位置和大小，命名图层为“武士1”，如图8-46所示。

图8-46　放置人物图像

【Step　　6】选择“文件”→“打开”命令，再打开另外一幅人物图像，如图8-47所示。

果，但人物图像的边缘结构却并不复杂，所以使用“多边形索套工

图8-47　打开人物图像

【Step　7】观察图像可以发现，图片中并没有大块相似的色彩图像，人物背景较为复杂，因此使用“魔棒工具”不能起到事半功倍的效果，但人物图像的边缘结构却并不复杂，所以使用“多边形索套工具”很快就能选取出所需要的人物区域，如图8-48所示。

中，调整位置及大小，并命名新图层为"武士1"，如图8-47所示。

图8-48　选取人物

【Step　8】放置图像之前，同样使用"羽化"命令对图像边缘进行大约1个像素的柔化处理，然后将选区中的图像放置到海报图像画布中，调整位置及大小，并命名新图层为"武士2"，如图8-49所示。

图8-49　放置“武士2”图片

【Step　9】为了让海报上半部分图像与稍后将要添加的下半部分图像自然融合，此处将使用“图层蒙版”功能制作图像过渡区域，这是一个只有黑色的渐变淡化的区域。首先使用“矩形选框”工具在图像画布的偏下位置框选出矩形选区，并用黑色填充选区，如图8-50所示。

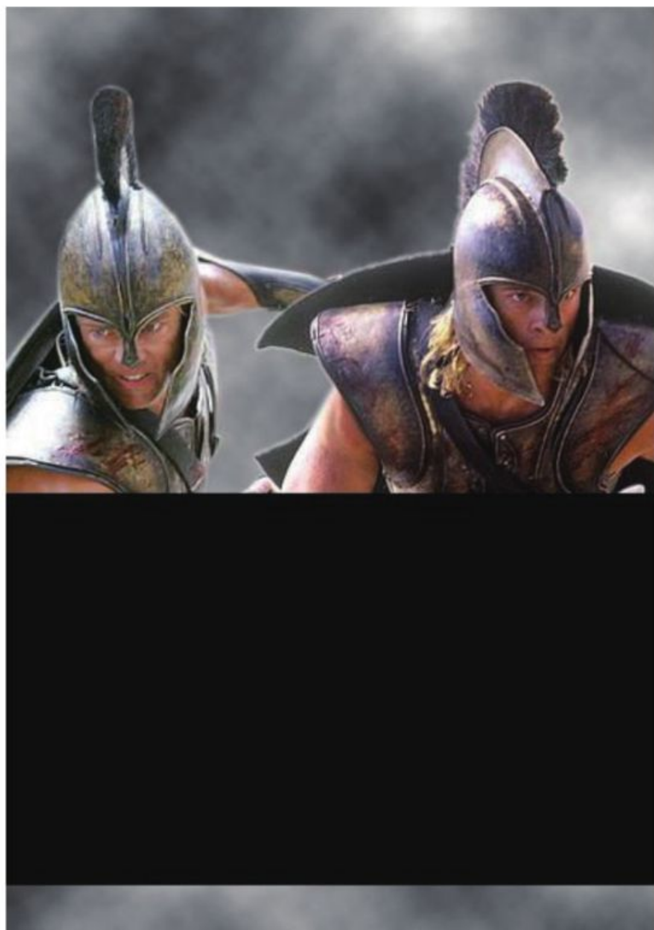


图8-50　画出矩形选区

【Step 10】选择“图层”→“添加图层蒙版”→“添加全部”命令，然后在工具箱中选择“渐变工具”在蒙版区域中拖动鼠标，使黑色矩形填充色块产生逐渐淡化透明的效果，如图8-51所示。

图8-51　利用蒙版产生渐变

【Step 11】在图层面板的图层蒙版缩图上单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“应用图层蒙版”命令，再次为图层添加蒙版，制作反方向的淡化透明效果，效果如图8-52所示。

图8-52　反方向透明效果

【Step 12】打开另外一幅士兵的图像素材，用于制作海报下半部分图像，如图8-53所示。

图8-53　打开士兵图像

【Step 13】在整幅图片中只需要使用士兵的图像部分，士兵与其余图像的相交部分比较复杂，使用“抽出”命令能够快速选出所需区域。选择“滤镜”→“抽出”命令，打开“抽出”滤镜对话框，在对话框左边的工具栏中，选择“边缘高光器”工具，在士兵与其余图像相交处大致画出分界线，如图8-54所示。

图8-54　“抽出”滤镜对话框

【Step 14】在工具栏中选择“填充工具”，填充士兵图像部分，执行命令后，这部分图像将被保留，如图8-55所示，效果如图8-56所示。

图8-55　填充部分士兵图像

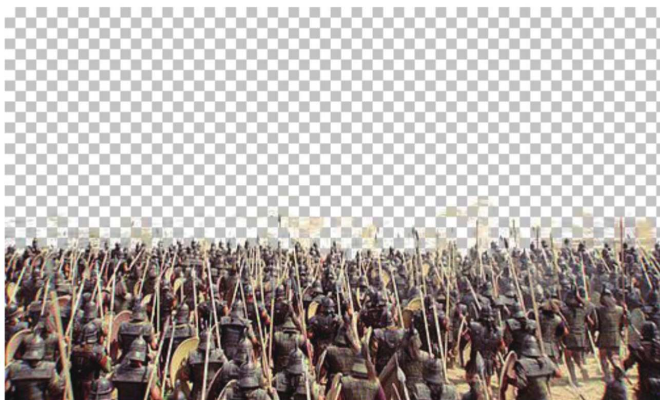


图8-56　选出士兵

【Step 15】对士兵图像稍作修饰之后，使用“移动工具”将士兵图像放置到海报图像画布中，调整其大小和位置，并使用先前介绍的图层蒙版技术，为士兵图层添加边界的过渡透明效果，如图8-57所示。

图8-57　放置士兵图像

【Step 16】打开最后一幅需要添加的图像元素，这是一幅两位骑马的武士图像，可以将其命名为“骑士”，如图8-58所示。

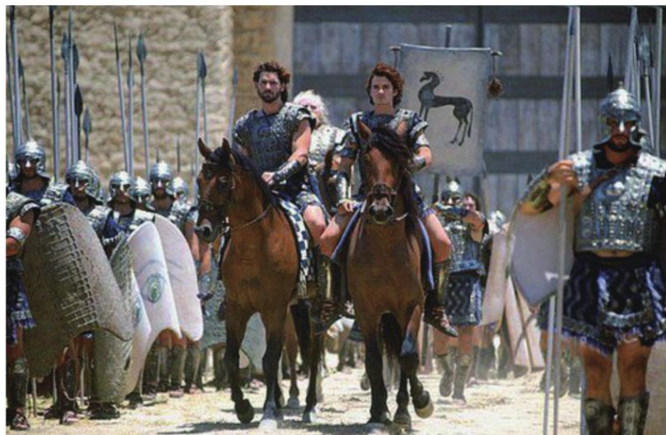


图8-58　打开武士图像

【Step 17】选取出所需的图像范围，选择“选择”→“羽化”命令，柔化图像选区边缘大约1个像素，如图8-59所示，使用“移动工具”将所选图像放置到海报图像画布中，如图8-60所示。调整骑士图像的大小和位置，如图8-61所示。

图8-59　选取图像

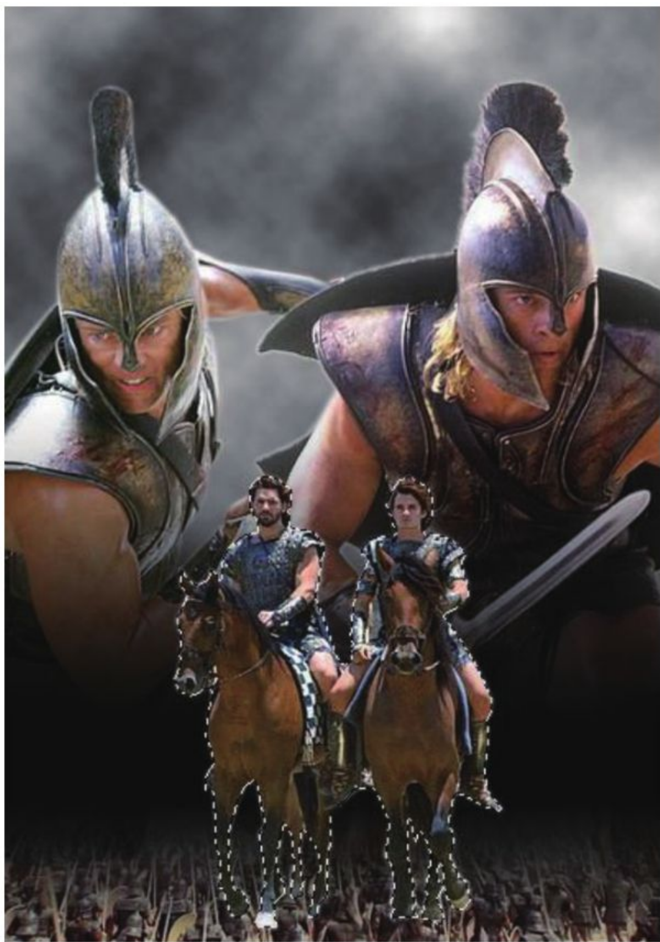


图8-60　放置图像

图8-61　调整大小

【Step 18】图像元素到此全部放置完成，接下来就是需要对图像色彩进行调整，首先调整背景的云彩图像，选择“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，打开“色相/饱和度”对话框，勾选“着色”选项，设置色相为40，饱和度为100，如图8-62所示，效果如图8-63所示。

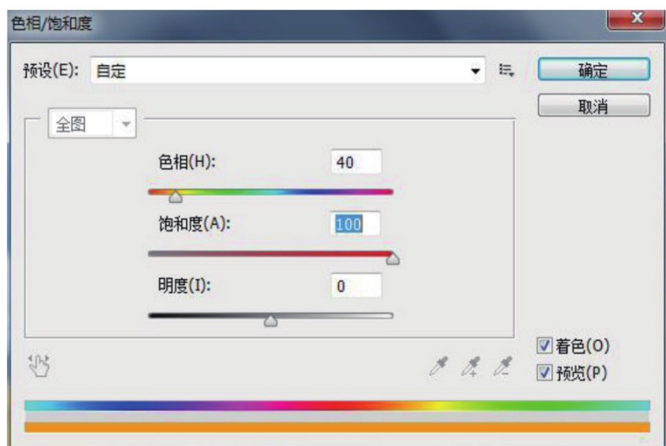


图8-62 “色相/饱和度”对话框

图8-63　调整后的效果

【Step　19】设置海报图像中“武士1”和“武士2”图层的混合模式为“强光”，让武士图像与背景图像产生混合效果，并将武士与背景图像合并，如图8-64所示。

图8-64　武士与背景合并

【Step　20】在图层面板中选择“骑士”图层，选择“图层”→“图层样式”→“外发光”命令，为图层添加“外发光”样式，设置不透明度为33%，大小为20像素，外发光颜色为白色，如图8-65所示。

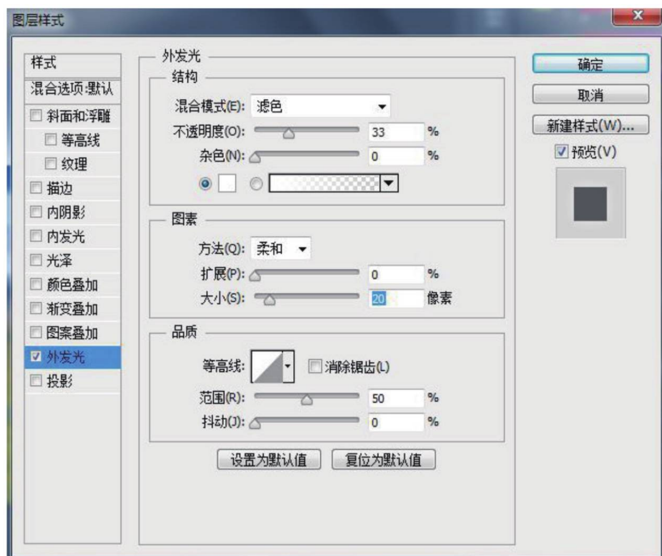


图8-65　图层样式对话框

【Step 21】合并“骑士”图层、“士兵”图层和黑色渐变透明图层，并选择“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，打开“色相/饱和度”对话框，勾选“着色”选项，设置色相为216，饱和度为55，如图8-66所示，效果如图8-67所示。

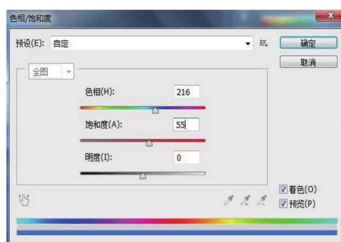


图8-66　调整“色相/饱和度”

图8-67　调整后的效果

【Step 22】现在为海报图像添加字符纹理效果，首先合并所有可见图层，然后使用“横排文字工具”在画布中输入任意英文字符，排满整个画布，选择字符字体为“Symbol （OTT）”，如图8-68所示。

图8-68　添加字符纹理

【Step　23】在图层面板中，选择“海报”图层，按住Ctrl键用鼠标单击文字图层，获取文字选区，如图8-69所示。

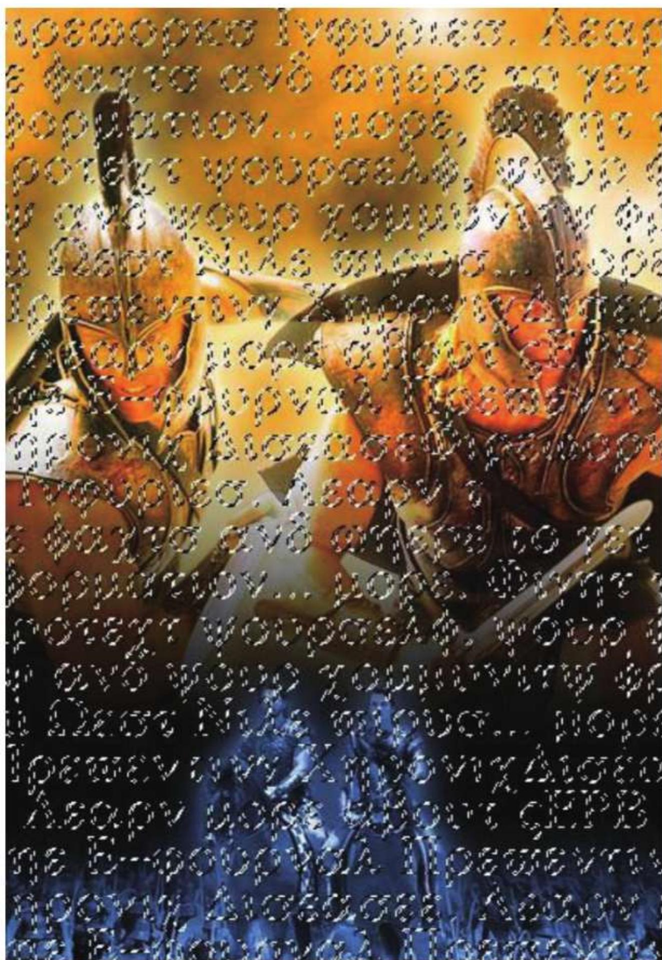


图8-69　获取文字选区

【Step　24】复制选区中的图像为新图层，并添加“投影”图层样式，设置参数如图8-70所示，效果如图8-71所示。

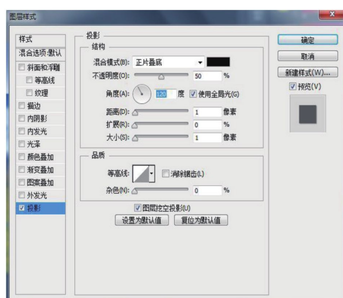


图8-70　图层样式对话框

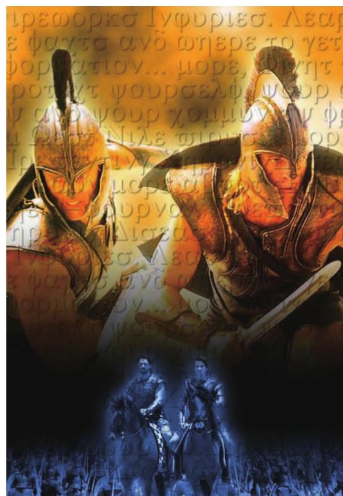


图8-71　添加投影后的效果

【Step 25】选择工具箱中“橡皮擦工具”，打开“画笔”调板，添加纹理样式，选择一种合适的“纹理”图案，并设置参数如图8-72所示。设置“橡皮擦工具”参数中不透明度为72%，大小合适即可，如图8-73所示。在画布中，用橡皮擦工具随意涂抹，效果如图8-74所示。

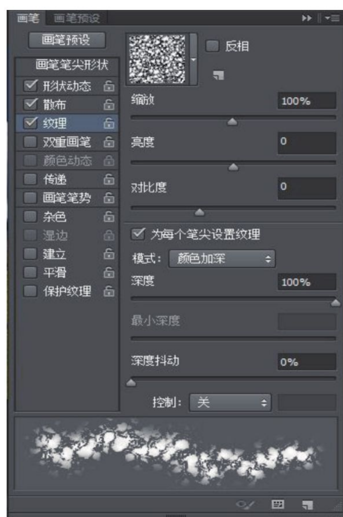


图8-72　打开“画笔”调板

图8-74　使用橡皮擦随意涂抹

图8-73　设置画笔大小不透明度

【Step　26】合并所有可见图层，选择“滤镜”→“纹理”→“纹理化”命令，在“纹理化”对话框中选择砂岩纹理，并设置参数凸现值为1，光照方向为“顶”，效果如图8-75所示。

图8-75　“纹理化”对话框

【Step 27】为海报添加标题文字，在画布中输入文字，将文字移动到海报的上半部分，这里并不是文字最后放置的位置，但用户需要

用这个位置的图像作为文字的填充图案，如图8-76所示。

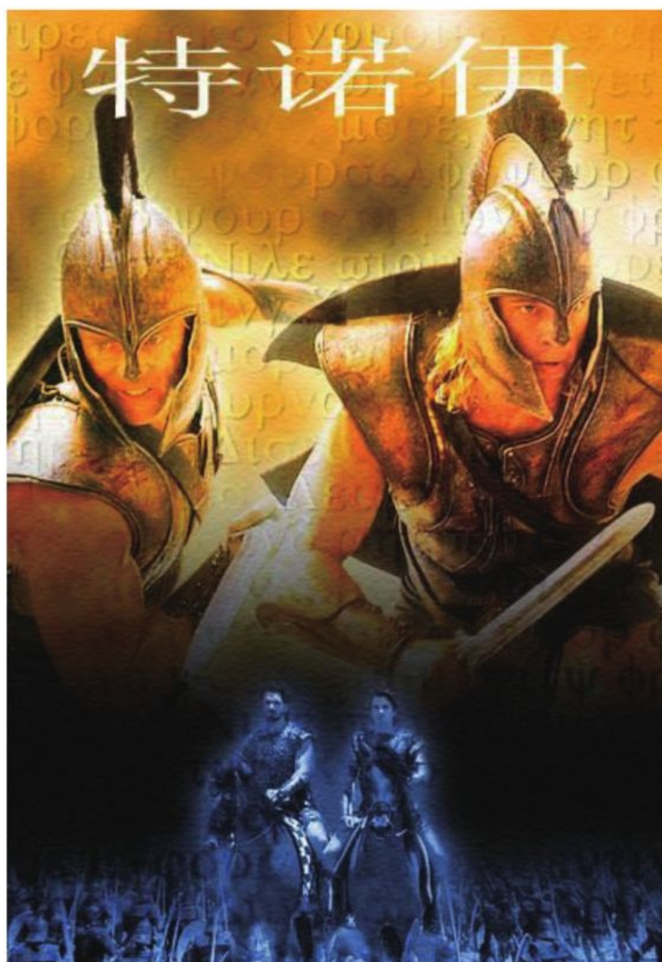


图8-76　添加标题文字

【Step　28】在“图层”面板中选择“海报图像”图层，按住Ctrl键单击标题文字图层，获取文字选区，将选区中的图像复制到新图层，并添加“斜面和浮雕”图层样式，设置深度为20%，如图8-77所示。放置标题文字到画布中合适的位置，效果如图8-78所示。

图8-77 “斜面和浮雕”对话框

图8-78　调整标题文字位置

【Step 29】将先前的标题文字设置为白色，将其叠放到标题文字图层的下面，分别向下和向右移动1个像素位置，效果如图8-79所示。

图8-79　调整白色文字位置

【Step 30】复制一个文字图层，将文字颜色设置为黑色，将其叠放到标题文字图像的下面，并分别向左和向上移动1个像素。最后，为海报添加其余的文字元素，最终效果如图8-41所示。

实训四　制作笔记本宣传画

实训要求

本实例是综合应用工具，配合图层样式来制作一个具有视觉冲击力的宣传画。通过本实例的学习，读者可以巩固工具箱的综合应用，同时也对图像处理有更进一步的认识。

实训效果展示

笔记本宣传画如图8-80所示。

图8-80　笔记本宣传画

实训操作步骤

【Step　1】新建一个文件“笔记本宣传画”，文件属性设置如图8-81所示。

图8-81　新建文件

【Step 2】打开图片“素材包\综合实训\笔记本.jpg”，并将其拖拽到“笔记本宣传画”文件中，利用“自由变换”命令修改其大小至如图8-82所示，同时修改图层名称为“computer”。

图8-82　添加笔记本素材

【Step　3】选择“多边形套索工具”，将笔记本屏幕选出来，选择“图层”→“新建”→“通过拷贝的图层”命令，完成对屏幕图层的建立，将该图层命名为“屏幕”。

【Step 4】对“屏幕”图层执行“自由变换”，修改自由变换的长宽百分比为200%，使其扩大一倍，如图8-83所示。

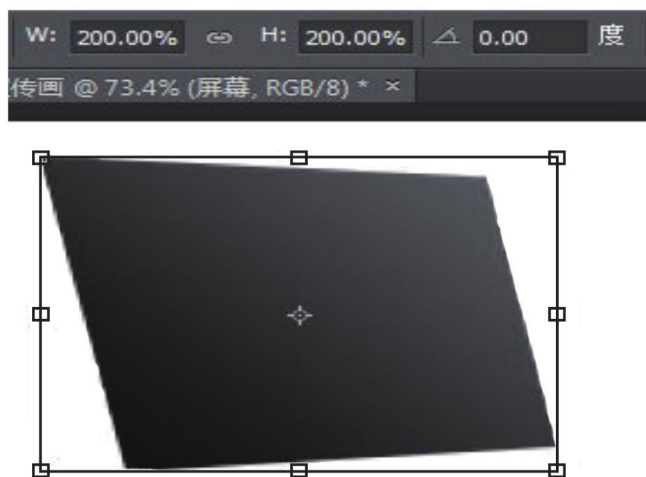


图8-83　自由变换“屏幕”图层

【Step 5】要制作出逐渐放大的屏幕效果，就需要构建多个屏幕图层。为了使其均在同一个方向角度上产生逐渐放大的效果，需要构建一个参考线来帮助我们完成此工作。新建一个图层，命名为“参考线”，设置前景色为（255,0,0），选择“直线工具”，并选择创建方式为“像素”，构建如图8-84所示的参考线。

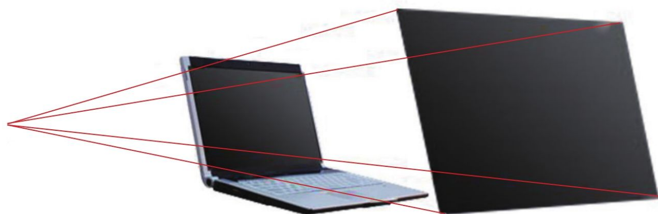


图8-84　参考线的建立

【Step 6】将“屏幕”复制一层，放置在其下方，为了方便后面的操作，将其重命名为“屏幕1”。对“屏幕1”执行“自由变换”，修改其长宽百分比为90%，并利用“移动工具”将其沿参考线移动到如图8-85所示位置。

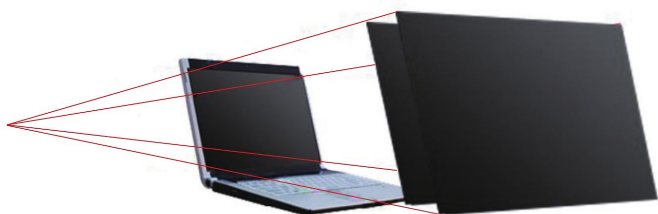


图8-85　“屏幕1”图层的建立

【Step　7】用相同的方法完成“屏幕2”“屏幕3”“屏幕4”图层的建立，同时它们长宽比分别为原“屏幕”图层的80%、70%和60%，最终5个屏幕图层构成如图8-86所示效果。

图8-86　屏幕组图的形成

【Step 8】打开图片“素材包\综合实训\草原.jpg”，将该图片拖拽到“笔记本宣传画”文件中，重命名图层名字为“图片4”（此处是为了对应屏幕的图层编号），并使该图层的位置位于“屏幕4”图层的上方。选择“视图”→“显示”→“网格命令”命令，调整网格大小为宽6格，长8格，如图8-87所示。

图8-87　“图片4”图层的建立及网格的布置

【Step　9】选择“单行/单列选框工具”，在“图片4”图层中选择网格的中线形成选区（如果觉得选区太窄，可以选择“选择”→“修改”→“扩展”命令将单行和单列的选区扩展3个像素），单击Delete键删除选区，形成如图8-88所示效果。

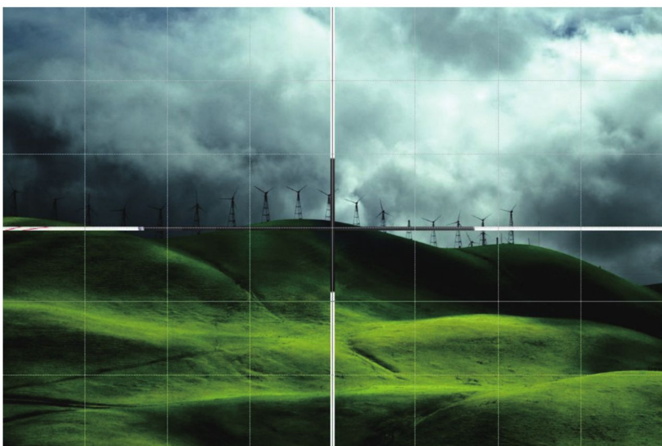


图8-88　删除行列选区

【Step　10】将制作好的“图片4”图层执行“自由变换”命令，将其缩放至接近“屏幕4”图层大小的同时单击鼠标右键，在弹出的自由变换快捷菜单中选择“斜切”选项，如图8-89所示。

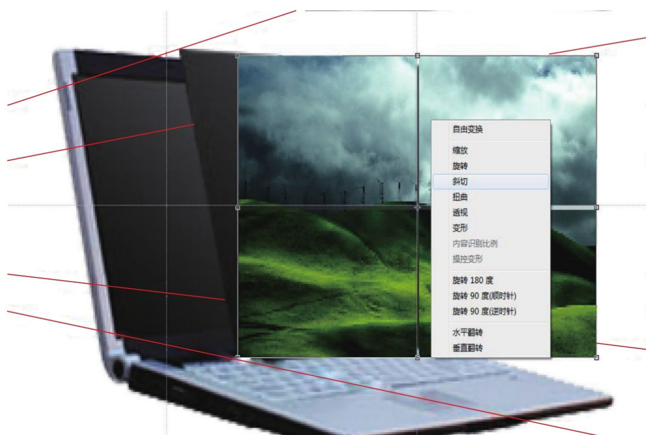


图8-89　自由变换“图片4”

【Step　11】利用斜切命令将“图片4”完整的贴合到“屏幕4”图层上，如图8-90所示。

图8-90　重合“屏幕4”与“图片4”

【Step 12】用相同的方法，将其他的屏幕图层上贴合上相同的图片，注意修改删除的行列选区的数量，最终形成如图8-91所示效果。

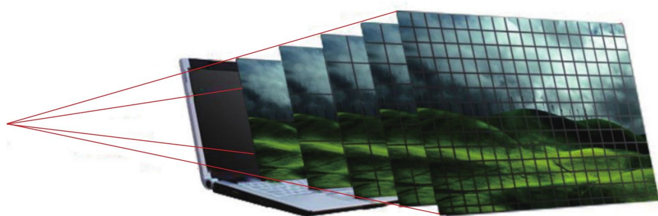


图8-91　给各个屏幕图层贴合图片

【Step　13】显示“图片4”图层，隐藏其他的屏幕和图片图层，利用相应的选区工具选择对角线区域并删除，如图8-92所示。

图8-92　删除对角线区域

【Step　14】显示“图片3”图层，隐藏其他的屏幕和图片图层，利用相应的选区工具选择分隔的区域并删除（此处的区域以间隔的效果最好），如图8-93所示。

图8-93　删除间隔区域

【Step 15】重复上一步骤，分别对“图片2”“图片1”“图片”图层进行相应的处理，完成以后隐藏所有的屏幕图层，形成如图8-94所示效果。

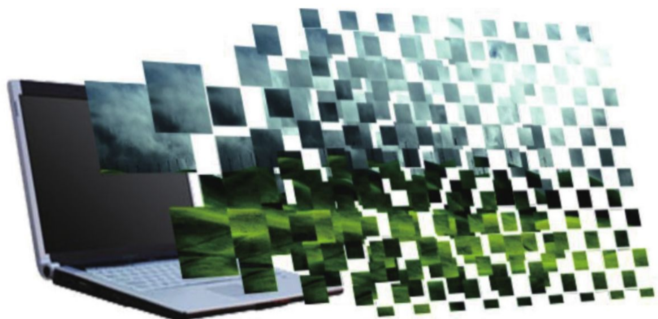


图8-94　图片图层的处理结果

【Step 16】为“图片”图层添加如图8-95所示的“投影”样式，并将该图层样式粘贴给其他图片图层，增加各个图层的立体感，效果如图8-96所示。

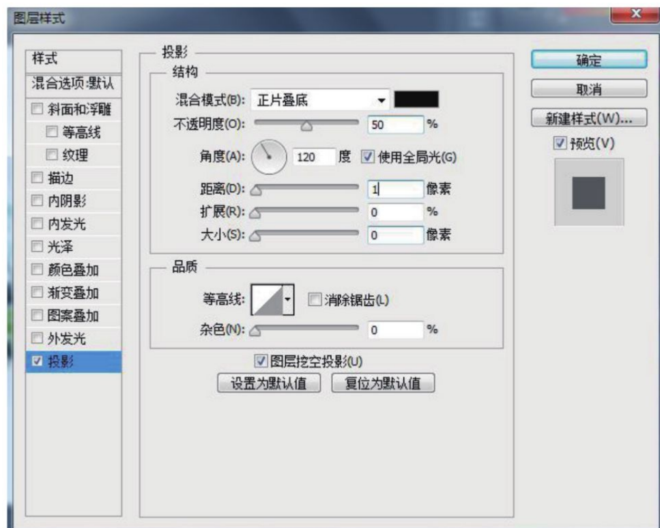


图8-95　“投影”图层样式

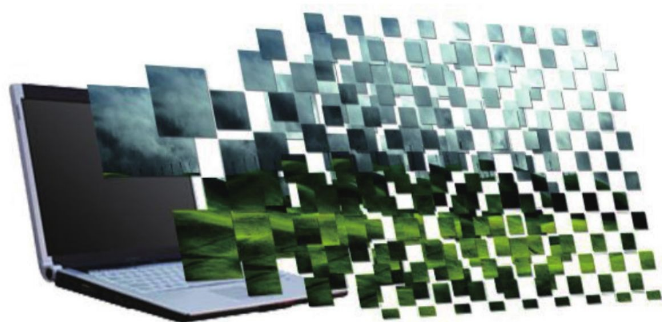


图8-96　投影效果

【Step 17】接下来制作宣传画背景。隐藏所有图片图层，回到背景图层，选择“渐变工具”，并设置渐变颜色为（255,255,255）到（150,150,150），采用“径向”渐变的方式，从画布中心到四周形成如图8-97所示填色效果。

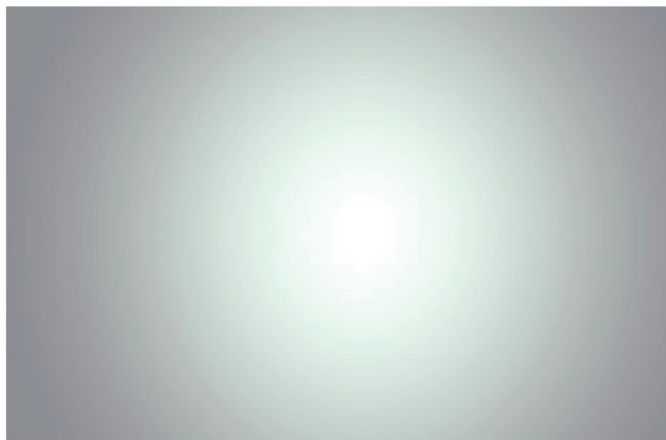


图8-97　渐变填充背景

【Step 18】选择“钢笔工具”，绘制如图8-98所示的开放路径，并将其命名为“曲线”。

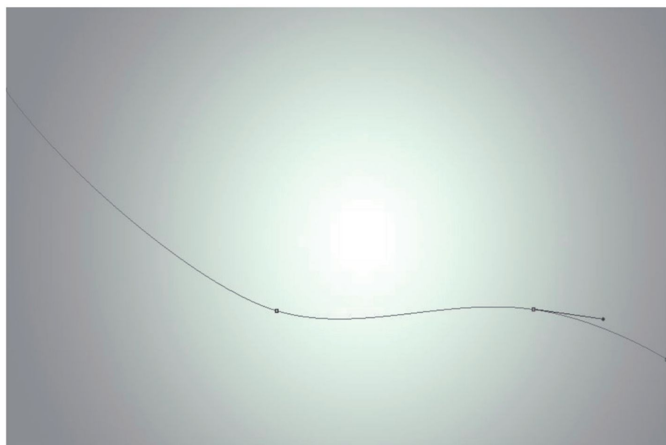


图8-98　“曲线”路径生成

【Step　19】选择“画笔工具”，设置其为柔性2像素的圆形画笔，调整前景色为（255,255,255）；新建一个图层用于线条的绘制，命名为“线条1”；切换到“路径”调板，单击“用画笔描边路径”按钮生成如图8-99所示的线条效果。

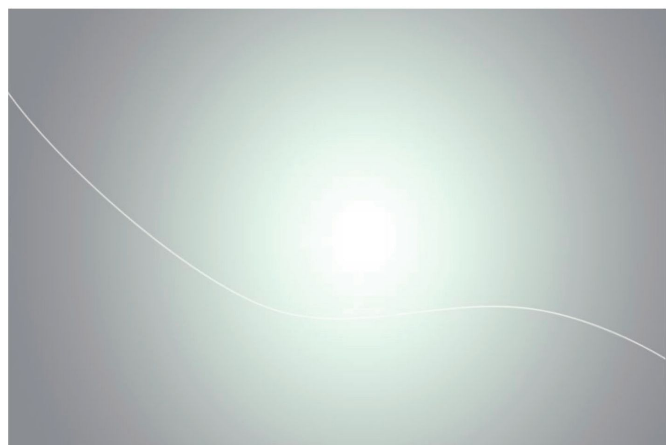


图8-99　线条的生成

【Step　20】复制“线条1”图层，并更名为“线条2”，选择“移动工具”，利用向下的箭头键将“线条2”图层下移3个像素；用相同的方法依次形成“线条3”“线条4”“线条5”“线条6”图层，如图8-100所示。

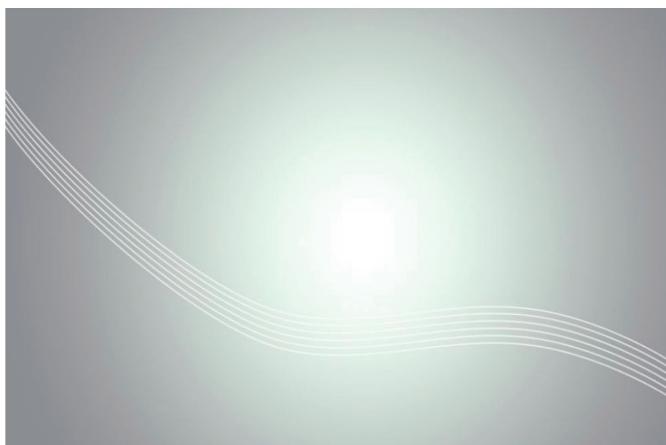


图8-100　多个线条效果

【Step　21】选择“线条1”图层，设置其图层样式为默认的“外发光”样式，同时复制图层样式并分别将该样式粘贴到其余的线条图层，形成如图8-101所示效果。

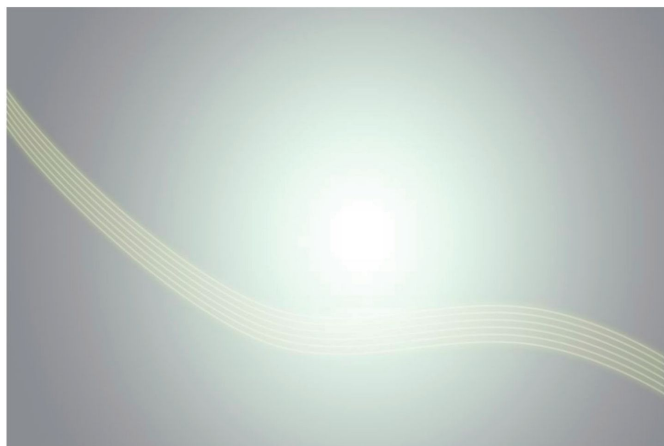


图8-101　添加“外发光”样式

【Step　22】选择“文字工具”，设置字体为“Edwardian Script ITC”，字号为20px，颜色为（0,0,0），在图像中添加“The Visual Feast！”，如图8-102所示。

图8-102　添加文字

【Step 23】为文字图层添加“描边”“投影”的图层样式，设置参数如图8-103和图8-104所示。

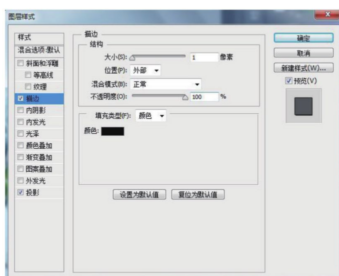


图8-103　“描边”样式

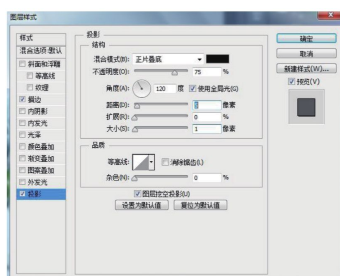


图8-104　“投影”样式

【Step　24】为笔记本添加上本身的背景，最终效果如图8-80所示。